www.gameblog.com.br

playstation

Dicas & Truques para

Nº 91 • Ano 8
Agosto 2006
Brasil R$ 6,90
Europa €2,90

ISSN 1516-6260
9 771516 626008 91

PROMOÇÃO EM DOSE DUPLA

Concorra a dois PS2, um Winning Eleven, 10 filmes Final Fantasy em DVD e a chance do seu desenho virar pôster

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

917 DICAS & TRUQUES

DETONADOS

PIRATAS DO CARIBE 2
Guia completo dos 7 mares e localização dos mapas de tesouro

NARUTO: ULTIMATE NINJA
Golpes dos lutadores e requisitos das missões

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE
Fuja do caos com o roteiro completo deste jogo de tiro

NOVIDADE PS2

Tom Clancy's SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

ENTRE NO MUNDO DAS SOMBRAS E CONHEÇA TUDO SOBRE A NOVA AVENTURA DO ESPIÃO SAM FISHER

EDIÇÃO RECORDE
108 PÁGINAS

REVIEWS

- PS2 Gallop Racer 2006
- PSP Metal Gear Digital Comic
- PS2 Sensible Soccer
- PS2 Flatout 2
- PS2 PSP Micro Machines V4
- PS2 Rogue Trooper
- PSP Super Monkey Ball Adventure

E MAIS

FINAL FANTASY XIII
Próximo game no PS3 será um estouro

CARROS
Filme da Disney/Pixar chega ao PS2

QUEM TEM ATITUDE NÃO PERDE ESSA.

Promoção válida no período de 01/05/2006 a 01/09/2006.

SÃO 1.500 PRÊMIOS.
ACHOU! GANHOU!

PROMOÇÃO
Atitude
Gillette
Prestobarba Excel
SPORT

*Validas apenas as embalagens com o selo de promoção. Fotos meramente ilustrativas.

VOCÊ ESCOLHE O MELHOR PRESTOBARBA E CONCORRE A PRÊMIOS IRADOS. COMPRE O NOVO GILLETTE PRESTOBARBA EXCEL SPORT, O ÚNICO DESCARTÁVEL COM MOLAS QUE AJUSTAM AS LÂMINAS AO CONTORNO DO SEU ROSTO. COM O SELO DA PROMOÇÃO E CONCORRA A 1.500 PRÊMIOS. ACHE O VALE-BRINDE, GUARDE A EMBALAGEM E SEU COMPROVANTE DE COMPRA. LIGUE 0800 115051 E RECEBA O PRÊMIO NA SUA CASA. PARTICIPE!

WWW.PRESTOBARBA.COM.BR

Gillette
O Melhor Para o Homem

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

C.A. Caixa 5-0175/2006

PlayStation
Agosto/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Danilo Porto Bastos, Felipe Azevedo, Julio Wecchi, Leandro Calçada, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Fernanda Figueiredo e Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Bruno Ramalho e José Júnior

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

TEMPO DE MUDANÇA

E aí, beleza? Talvez essas não sejam as palavras que você costuma ver no inicio de um editorial. Mas é fácil entender por que elas estão aqui. Essa saudação tem o intuito de fazer você enxergar que nosso compromisso é fazer uma revista que, a cada edição, se envolva mais com o leitor. Queremos que você se sinta trocando uma idéia com um amigo nos momentos em que estiver folheando nossas páginas. E para isso, sinta-se à vontade para entrar em contato conosco e falar o que bem entender. Elogie, pergunte, xingue, reclame, peça. Só não peça dicas de jogos por e-mail porque aí eu não vou ter tempo de me concentrar na revista. Mas o que nós pudermos fazer para que a **Dicas e Truques para PlayStation** tenha a sua cara, nós faremos.

Quer um exemplo? O retorno do famigerado Makotron. Esse ser humano azedo e reclamão, por incrível que pareça, tem uma enorme legião de fãs que insistentemente pediam a sua volta. O sujeito tem até comunidade no Orkut! Pode? Lógico. E tanto pode que, depois de um tempo desaparecido, ele está de volta para a alegria de todos. Hummm... quer dizer, nem todos...

E se o rei dos jogos porcos voltou e fez a reestréia da Trash Zone, esta edição marca outras duas estréias. Erick Melo, um dos melhores designers de revistas de games que eu já vi, resolveu diversificar suas atividades e se aventurar no terreno das análises de jogos. Nos reviews deste mês, você pode conferir dois textos do Erick e ver que ele tem jeito pra coisa. A outra estréia que temos diz respeito a mim: este é o primeiro editorial de minha vida e, apesar de já ter passado pela cadeira de editor em outras oportunidades, sinto-me como um menino que tem nas mãos um novo e maravilhoso brinquedo. Mas não sou egoísta e convido você, leitor, a participar dessa brincadeira que tem o sério objetivo de fazer desta revista um ponto de encontro de quem gosta de PlayStation.

Uma prova dessa seriedade é que ouvimos o clamor popular e crescemos o número de páginas para esta edição. Batemos o recorde da revista e, com 108 páginas, aumentamos o número de reviews, de cartas, de notícias, de matérias.

Como você pode perceber, muita coisa está mudando. E várias outras mudanças estão para acontecer. Uma delas é a chegada do novo console da Sony, o PlayStation 3. Já estamos nos preparando para essa época de transição e aproveitamos para fazer uma matéria (um tanto cômica, é verdade) para que você também se prepare para este grande momento.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br

LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam Play 2, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

PROMOÇÃO
SUPER
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

Nestlé

GOL NESCAU

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

FAÇA UM DESENHO MOSTRANDO UM GOL DE PLACA E CONCORRA A UM CONSOLE PLAYSTATION 2, UM WINNING ELEVEN ORIGINAL E UM KIT NESCAU.

O MELHOR DESENHO VAI VIRAR UM MEGAPÔSTER NA EDIÇÃO 93

LEIA O REGULAMENTO

1 - Os desenhos, juntamente com os cupons, devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: **Promoção SuperGol NESCAU® - Revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121, São Paulo/SP – CEP 05510-900.**

2 - **O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de setembro de 2006** (vale a data de postagem marcada no carimbo dos correios).

3 - O cupom da Promoção deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho criativo que mostre um supergol.

4 - Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**

7 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais do desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos.

9 - O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation**, número 93, que estará nas bancas no dia 5 de outubro de 2006. **O vencedor deverá entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de novembro de 2006 para receber o prêmio.**

10 - O prêmio para o vencedor é um console PlayStation 2 convencional ou o modelo PSTwo (slim), um jogo do Winning Eleven 9 e um Kit NESCAU.®

11 - Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30

Promoção SuperGol NESCAU®

Envie o cupom até 5 de setembro de 2006 para a redação da **Dicas & Truques para PlayStation.**

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Tel.: ( ) _____

E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

Promoção

FINAL FANTASY® VII

ADVENT CHILDREN

Solte sua imaginação e crie um diálogo entre Cloud e Sephiroth, os dois personagens principais de Final Fantasy VII: Advent Children, e concorra a um PS2 e 10 DVDs do filme.

O diálogo deve ter, no máximo, vinte palavras e duas frases.

DVD duplo disponível para venda

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

LEIA O REGULAMENTO

1- Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Final Fantasy - Dicas & Truques para PlayStation / Rua M.M.D.C., 121, Butantã - SãoPaulo/SP, CEP: 05510-900.

2- O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de setembro de 2006 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3- Os cupons devem ser preenchidos corretamente com os dados pessoais do participante e o diálogo entre os personagens Cloud e Sephiroth, que estão na capa do DVD "Final Fantasy VII: Advent Children".

4- Cada cupom deve conter um diálogo com, no máximo, 20 (vinte) palavras e duas frases. Indique entre parêntesis, no início ou no final das frases, o nome do personagem que está falando. Esses nomes entre parêntesis não entram na contagem de 20 (vinte) palavras. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope.

5- Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6- Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os diálogos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. Não é sorteio.

7- Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais do diálogo à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

8- Os cupons que chegarem à redação da Dicas & Truques para PlayStation não serão devolvidos.

9- O resultado desta promoção será divulgado na revista Dicas & Truques para PlayStation número 93, que estará nas bancas no dia 05 de outubro de 2006. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 30 de novembro de 2006 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.

10- O prêmio para o primeiro colocado é um console PlayStation 2 convencional ou modelo PSTwo (Slim) e um DVD do filme "Final Fantasy VII: Advent Children". Os outros nove vencedores ganharão um DVD do filme "Final Fantasy VII: Advent Children cada.

11- Não é obrigatório comprar a revista Dicas & Truques para PlayStation para participar. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.

12- O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

PROMOÇÃO FINAL FANTASY®

Envie o cupom até 5 de setembro de 2006 para a redação da **Dicas & Truques para PlayStation.**

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Tel.: ( ) _____

Diálogo entre Cloud e Sephiroth: _____

_____

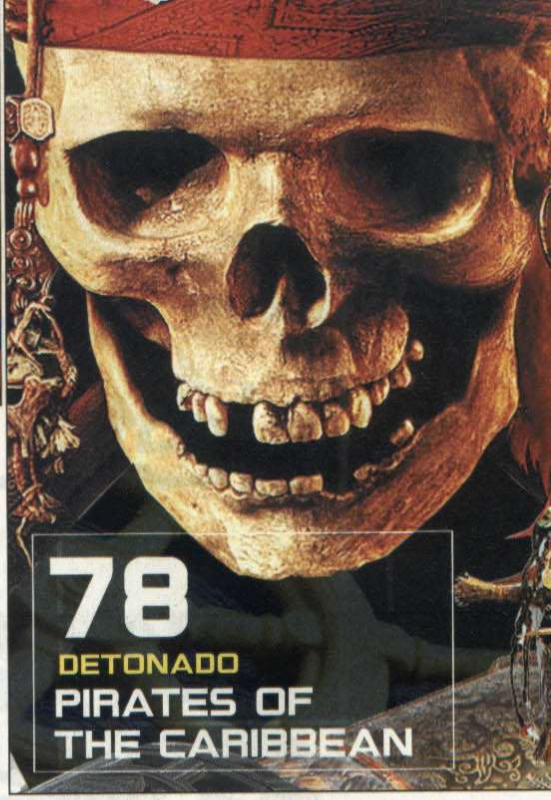
_____

_____

_____

_____

copyright: © 1997, 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos os Direitos Reservados. DESIGN DOS PERSONAGENS: TETSUYA NOMURA



CAPA

30 Splinter Cell: Double Agent

GERAL

10 Cartas
90 Compras
54 Garota PlayStation
98 Hora do Reset
50 Missão PS3
14 News
04 Promoção Nescau
06 Promoção Final Fantasy Advent Children
88 Superteste
86 Trash Zone

PREVIEWS (PS3)

22 Final Fantasy XIII
24 Untold Legends: Dark Kingdom

PREVIEWS (PS2)

26 Dance Factory
26 Disgaea 2: Cursed Memories
27 Yakuza

PREVIEWS (PSP)

28 Miami Vice: The Game
28 Ultimate Ghosts N'Goblings

REVIEWS (PS2)

46 And 1
44 Flatout 2
47 Gallop Racer 2006
46 Hummer: Badlands
36 Micro Machines V4
44 MLB Slugfest 2006
41 Over the Hedge
40 Rougue Trooper
42 Sensible Soccer
46 Stacked with Daniel Negreanu
42 Streambot Chronicles
48 Torrente 3: El Protector

REVIEWS (PSP)

38 Juiced: Eliminator
40 Metal Gear Solid Graphic Novel
36 Micro Machines V4
45 Pinball Classics: The Gottlied Collection
45 Super Monkey Ball Adventure

ESPECIAIS

54 Cars
52 LocoRoco

DETONADOS & CIA

62 Urban Chaos: Riot Response
70 Naruto Ultimate Ninja
78 Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

DICAS (PS1)

92 Blood Lines
92 Capcom Vs. SNK Pro
93 Dance Dance Revolution
93 Fatal Fury: Wild Ambition
93 Mike Tyson Boxing
94 Street Fighter Alpha

DICAS (PS2)

92 4X4 Evolution
93 Ghosthunter
93 Jaws Unleashed
93 Outrun 2006: Coast 2 Coast
94 Stuart Litte 3: Big Photo Adventure
94 Suikoden V
94 Teen Titans

DICAS (PSP)

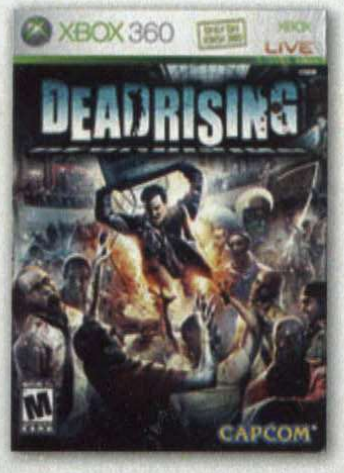
92 Bleach: Heat the Soul 2
92 Coded Arms
93 Daxter
93 Fifa 06
93 Gripshift
93 Mega Man Maverick Hunter X
94 Rengoku: The Tower of Purgatory
94 Ridge Racer
94 Soukyuu no Fafne
94 Spider-Man 2

GAMESHARK

96 Alias
96 Cold Fear
96 Flat Out
96 Kingdom Hearts 2
96 Minority Report
96 Pitfall: The Lost Expedition
96 PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy
96 Psychonauts
97 Second Sight
97 Shadow of Rome
97 UFC Sudden Impact
97 Viewtiful Joe 2
97 Fatal Frame
97 Fatal Frame II: Crimson Butterfly
97 Fatal Frame III: The Tormented
97 Silent Hill 2
97 Silent Hill 3
97 Silent Hill 4: The Room
97 Siren

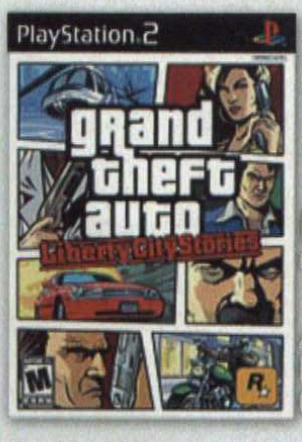
Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS

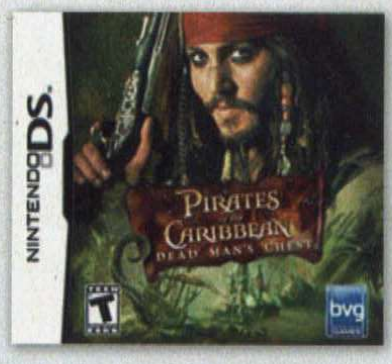


DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITYSTORIES



PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

JOGOS ORIGINAIS
A PARTIR DE
R$ 99,00

PSP
CONSULTE-NOS

NINTENDO
DS
EM
3X
SEM JUROS

ACEITAMOS CARTÕES:
AMERICAN EXPRESS
VISA

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO*
FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - ESTOQUES LIMITADO - PREÇOS SUJEITOS À VARIAÇÃO CAMBIAL PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ FINAL DO ESTOQUE

TELEVENDAS (11)
3825-7600
WWW.NETUNIA.COM.BR

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! A seção de cartas da sua Dicas & Truques para PlayStation está maior do que de costume e tem novidades para você. Escreva para nós e torça para ver sua carta publicada

SOMBRA DE BOATO

P Vi em alguns sites que o jogo *Shadow of the Colossus* tem um final secreto. Gostaria de saber se isso é verdade. Se for, como faço para habilitá-lo?
Leonardo Skubicz Campeo
Via e-mail

R *É apenas boato, só existe um final. Em determinado momento, você pode usar o controle e interagir um pouco com o que acontece na tela, mas é só isso.*

DIA APÓS DIA

P Ouvi falar que a bateria do controle do PS3 vai durar mais ou menos 24 horas. Sou gamemaniaco e isso é pouco tempo pra mim, mas também não sou rico pra comprar uma bateria por mês. Minha pergunta é: a bateria vai ser recarregável ou não?
Rafael
São Bernardo do Campo – SP

R *O controle vai usar uma bateria recarregável, mas ainda não foi especificado se ela virá no pacote ou se será vendida à parte. E com a saída USB do controle, é seguro afirmar que o recarregamento será feito por meio do próprio PS3. Ninguém é rico pra comprar uma bateria por mês, ainda mais depois de investir aquela grana toda no novo console da Sony...*

MODIFICANDO

P Olá, pessoal da **D&T**! A revista está show! Continuem sendo a melhor revista de games do Brasil! Bom, vamos ao assunto: eu queria saber o que são games modificados. Obrigado por publicarem minha carta nessa maravilhosa revista de games!
Vitor Conceição dos Santos
Via e-mail

R *Como é bom publicar alguns elogios fora do box "Tapas e Beijos"... ainda mais quando eles vêm cheios de pontos de exclamação. É o seguinte, maravilhoso leitor: games modificados, ou mods, são versões de jogos conhecidos produzidas por fãs que manjam de programação. Os mods são encontrados na internet e podem conter simples alterações visuais (como personagens ou carros exclusivos) ou então ser conversões completas, com apenas o núcleo original sendo usado para a criação de um jogo totalmente novo. Para saber mais sobre o assunto, corra atrás da edição nº 13 da* ***Game Master****, revista multiplataforma feita pela mesma equipe da* ***D&T****.*

FIM DA LINHA?!

P Estou com uma dúvida: a **D&T** pode acabar se a Sony parar com a linha PlayStation? Por favor, digam que não! A propósito, vai demorar para ter uma promoção com o PSP? Estou louquinho para ganhar um e ter meu nome publicado na melhor revista de games do Brasil.
Bruno Raphael Silva e Jesus
Osasco – SP

R *Se tem duas coisas difíceis de acontecer neste mundo, elas são, 1) a Sony abandonar um sucesso mundial como a marca PlayStation; e 2) a* ***D&T*** *desaparecer de uma hora para a outra. O PS3 está quase à nossa porta, e isso quer dizer que a Sony ainda vai estar presente em nossas vidas durante um bom tempo. E se por acaso acontecer uma catástrofe como essa, nossa revista tem capacidade de mutação. Se não houver mais PlayStation no mundo, transformaremo-nos na "Dicas & Truques para o Console Que Você Tiver em Sua Casa" e continuaremos a levar as mais completas informações sobre games até você. Já demos o PSP como prêmio de promoções algum tempinho atrás, e logo mais faremos isso de novo. Pena que ainda não é hora de você ganhar o seu portátil... mas, pelo menos, você já viu seu nome publicado por aqui. Ficou feliz?*

Vocês pediram, ele voltou! Makotron regressa às páginas da D&T para infernizar os leitores e descer o pau nos jogos mais porcos do planeta

VOLTA E REVOLTA

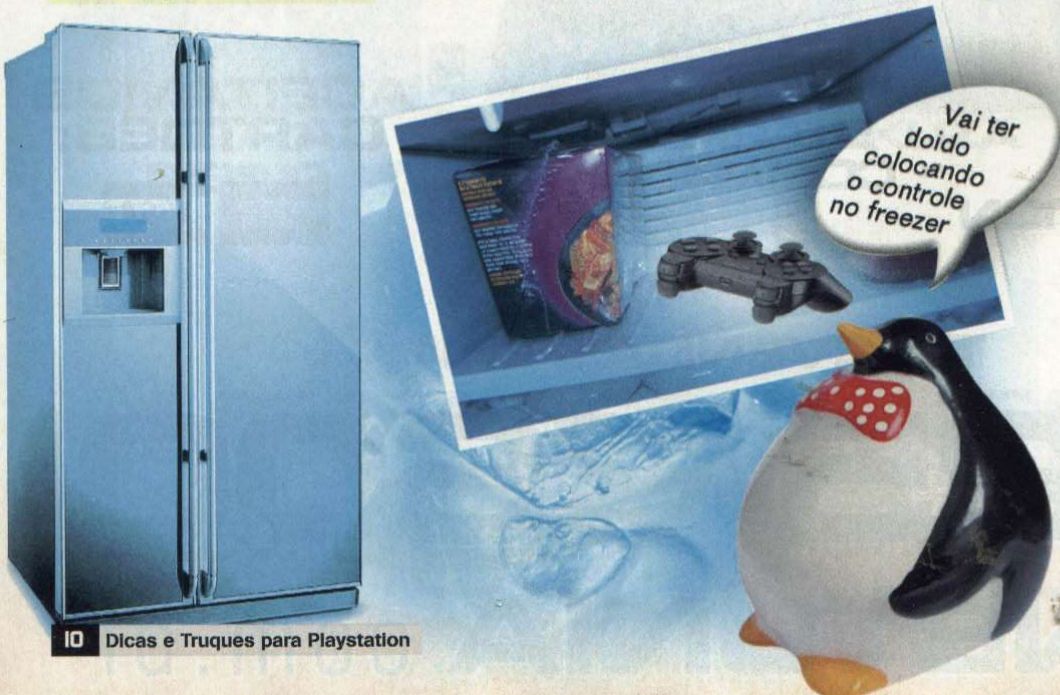
P O Makotron tem que voltar, pois, quando a revista ficava chata, a única coisa que me fazia ler de novo eram as piadas que ele fazia.
Maxwel Douglas
Brasília – DF

R *Temos uma boa notícia para você, Max, e para todos os bilhões de leitores que suplicavam incessantemente pelo retorno do expoente máximo da podreira e do mau-humor. Abra sua* ***D&T*** *na página 86 e banqueteie seus olhos com uma visão que poderia muito bem ter saído do paraíso. Ou mesmo do inferno...*

SIMPLES E RÁPIDO

P Por que vocês não deixam disponíveis de novo as revistas que se esgotaram?
Igor Moreira dos Santos
São Paulo – SP

R *Porque elas se esgotaram e não estão mais disponíveis.*



SÓ NA BRISA

P Gostaria de saber algumas coisinhas simples. Em uma edição passada, vocês falaram das vantagens e desvantagens do PlayStation 2 grande e do Slim. O problema do Slim, que é o que eu tenho, é que ele esquenta rápido demais. Então, se eu colocar um ventilador ao lado para resfriá-lo, posso deixá-lo mais tempo ligado? Ah, e o que são jogos em tempo real?

Enéas Souza da Silva
São Paulo – SP

R *Jogos em tempo real são aqueles em que a história e as interações entre os personagens se desenrolam no mesmo intervalo de tempo daquele que aconteceria na vida real. Quanto ao aquecimento do PS2, fique frio. Essa solução de colocar um ventilador ao lado do console é simples e óbvia, mas funciona que é uma beleza! Aliás, existem até pequenos ventiladores especiais que podem ser ligados na porta USB do aparelho.*

QUAL É A NOTA?

P Venho acompanhando a revista há um bom tempo e percebi que vocês estão mais rigorosos em relação às análises dos jogos, dificilmente dando uma nota 10. Será que essa leva de jogos não está merecendo isso?

Roberto Gustavo
Guarulhos – SP

R *Pior é que não está mesmo, Roberto. Muitos dos jogos que têm saído ultimamente para PS2, e até mesmo vários para o PSP, são dignos apenas do "Selo Porco" que os acompanha nos reviews. Mas não pense você que nós gostamos dessa situação; na verdade, somos os mais descontentes com essa onda de software ruim que assola nossos consoles. Por isso, estamos cada vez mais exigentes e nossas avaliações refletem essa posição. Preste atenção aos textos que acompanham as notas e você vai perceber isso. E com notas altas ou baixas, pode ter certeza de que vamos continuar oferecendo a você análises honestas, que têm como principal objetivo ajudar o leitor na escolha de seus games.*

FAVORITISMO NUNCA GANHOU JOGO

P Por favor, não coloquem na capa e em lugar nenhum fotos ou qualquer coisa

■ O "Selo Porco" anda em moda ultimamente

elogiando os canalhas do Ronaldinho Gaúcho, Kaká, Ronaldo, Robinho, Roberto Carlos e Cafu. Esses traidores sujaram o nome do nosso país! Merecem ser esquecidos, apagados da história! Mercenários! A revista **Dicas & Truques para PlayStation** não precisa desses lixos em suas páginas.

Carlos A. Ferreira
Via e-mail

R *O que significa o A abreviado em seu nome? Alberto? Isso foi uma brincadeira ou é uma enorme coincidência? Se o seu sobrenome fosse um pouquinho diferente, você poderia falar isso tudo pessoalmente aos caras, não é mesmo? Olha, Carlos: nossa especialidade são os games, não futebol; apesar de que o Brasil possui 180 milhões de técnicos desse esporte. Então, se você nos permite, vamos também dar nossa opinião sobre a triste eliminação do Brasil na Copa do Mundo de 2006. Tá certo que faltou empenho por parte de alguns jogadores nos jogos dessa Copa, mas chamar o time de traidor e mercenário talvez seja um pouco de exagero. Se foi fácil para o povo brasileiro esquecer tudo o que já foi feito por muitos desses jogadores antes da Copa de 2006 (e o que ainda pode ser feito por alguns deles), talvez seja fácil esquecer esse recente vexame também. A culpa de tal decepção é muito mais do comando da seleção brasileira do que propriamente dos jogadores. E não estamos falando apenas do seu quase xará Carlos Alberto Parreira, mas de toda a comissão técnica. Quer um conselho de amigo? Não se deixe levar pela cultura do ódio e comece a torcer desde já pelo hexa em 2010. E bola pra frente!*

A PAIXÃO DO POVO

Futebol-arte ou feijão-com-arroz? O que é melhor?

P Passei por uma banca e avistei a revista **Dicas & Truques para PlayStation 89**. Na capa, está escrito em letras grandes: 3 DETONADOS, sendo que *Winning Eleven 10* é um deles. Abaixo diz também para aprender a usar as táticas, entre outros. Até então, tudo certo; porém essa revista não fala absolutamente nada além de apenas três táticas entre várias que há por default no *WE10*. Sobre essas táticas que não estão, até entendo que colocar 15 páginas só de tática não seria legal. O que estou indignado é que "detonado" é toda a explicação de cada fase do jogo, ou no caso do *WE10*, deveria dizer o que cada função significa nos menus.
Isso caracteriza propaganda enganosa. E vocês ainda colocam na revista que tem outro detonado à venda! Eu não comprei essa revista pra ver indicação pra comprar outra, comprei para ter o detonado em mãos.

Everton
Via e-mail

R *Você tem direito de não gostar de uma ou outra matéria nossa, Everton. Mas que tal se acalmar e enxergar as coisas como elas realmente são? O que está escrito na capa, em relação a* ***WE10****, é: "use o melhor sistema tático e coloque seus rivais de joelhos". Em momento algum há menção de tradução de menus. A palavra "detonado" é usada pela imprensa de games brasileira há muito tempo e é empregada para definir qualquer estratégia que facilite a utilização de um jogo eletrônico. Já fizemos tradução de menus de games* ***WE*** *em outras oportunidades e, na verdade, eles não diferem muito de uma seqüência para outra. Por isso, produzimos aquela matéria para dar uma visão diferente da coisa e tentar fugir do marasmo que é um detonado de* ***Winning Eleven****.*

TAPAS...

Falando sério, pela primeira vez me arrependi em comprar esta revista. Que droga de detonado. Cadê "aquele" detonado, aquele que vem dizendo realmente tudo sobre o game, aquele que diz até se o personagem arrota e, se arrota, o cheiro e o som que fez ao sair da boca dele?

Yuri Igor Rocha Fernandes
Campina Grande – PB

Deu algum problema aí ou vocês estão falindo? Se começarem a atrasar as edições, é melhor parar por aqui.

Elizandro
Curitiba – PR

Esta revista ultimamente vem perdendo espaço com páginas que não somam a nós, leitores e gamers. Um exemplo evidente são páginas repletas de jogos futuros que ainda nem existem.

Anderson Fonseca Fleming
Guarulhos – SP

E BEIJOS

Parabéns pela escolha das frases e dos desenhos, realmente são os melhores.

Raphael Lima de Mello
Londrina - PR

Olha só galera, não é puxação de saco não, viu. Eu realmente gosto do trabalho de vocês e se pudesse, daria muito mais que um simples parabéns por produzirem essa revista que me faz viajar e babar ao mesmo tempo.

Patrick "Redfield" Correa
Petrópolis - RJ

Compro todas as edições da D&T porque tenho certeza de que essa é a melhor revista de games do Brasil. É por toda essa qualidade das matérias que a indico a todos os meus amigos.

Sylvio Neto
Maringá - PR

CHORA, GALERA!

Como você pôde perceber, nossa seção de cartas está de cara nova. A última página da seção será inteiramente dedicada à dúvidas relacionadas à detonação de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de um código salvador? Escreva para nós

■ **PEDREIRA** O maior desafio de *God of War* é conseguir outra roupa

DEUS DOS EXTRAS

P O que devo fazer para abrir todos os extras de *God of War* (PS2)? Já zerei em todos os níveis e nada...

Felipe
Niquelândia – GO

R *São vários extras e eles são liberados quando se termina o jogo ou algum desafio. O Making Of do jogo e dois trailers (teaser e magic teaser) já estão disponíveis logo de cara. Para habilitar o restante dos extras, confira o texto abaixo.*

Termine o jogo em qualquer dificuldade
Extras: Birth of the Beast / Challenge of the Gods / Character Graveyard / Deleted Levels / God Mode / Heroic Possibilities / In-Game Movies / Monsters of Myth / Credits / Visions of Ancient Greece

Termine o jogo no Spartan Mode
Extras: A Secret Revealed / The Fate Of The Titan

Termine o jogo no God Mode
Extra: Secret Message 1

Termine o Challenge of the Gods
Extra: Nova roupa para Kratos

SOCORRO, MULDER!

P Estou empacado no jogo *X-Files: Resist or Serve* (PS2). Logo após subir do túnel em desmoronamento (Act 1 Red Falls), é preciso fazer uma seqüência com alavancas para ligar o bonde que fica numa casinha. Eu faço tudo direitinho, porém, na hora em que ligo a alavanca e o bonde começa a andar, aparece uma bomba e aí tenho que inserir um código de três dígitos, O problema é que esse código não existe em nenhum documento!

Ricardo A. Cândido
Ribeirão Preto – SP

R *Essa é, sem dúvida, a parte mais misteriosa desse game do Arquivo X. Você tem menos de um minuto para desarmar a bomba e o código não é revelado em lugar algum. O jogador tem duas opções nesse momento: A) tentar combinações aleatórias, ou B) fazer como fez o Ricardo e pedir a ajuda da* ***D&T****. Para quem prefere a segunda alternativa, a resposta é 427.*

QUASE IMORTAL

P Trabalho em um fliperama e sou fanático por Survival Horror, meu jogos preferidos são os da série *Silent Hill*. Quero que vocês me digam como salvar a Eileen Galvin no *Silent 4: The Room* (PS2), sei que é preciso matar o Walter antes de ela entrar na máquina. Mas não dá tempo, o cara é muito apelão!

Jorge Luiz Colman
Via e-mail

R *Antes de tudo, tenha em mente que não é possível derrotar Walter a menos que você tenha o cordão umbilical dele (Umbilical Cord), que se encontra na sala do supervisor (Superintendent's Room). Se você chegar lá sem o item, nada feito. Para matá-lo, a melhor arma é a picareta (Pickaxe of Despair); e você precisa de pelo menos quatro espaços no inventário para pegar as oito lanças (Spears of the Holy Mother). Depois da animação, corra até o monstro – que é o corpo verdadeiro de Walter – no centro alto da sala e use o cordão umbilical nele. Corra ao redor dele, pegue quatro lanças e use-as no monstro. Em seguida, corra para o outro lado, pegue as quatro lanças restantes e, novamente, use-as no monstro. Agora, Walter já pode morrer. Mande-o para o saco e escolha se você deve ou não salvar Eileen.*

BOYZINHO

P Preciso de códigos para o jogo *Playboy: The Mansion* (PS2).

Prinncy Nascimento
Guarulhos – SP

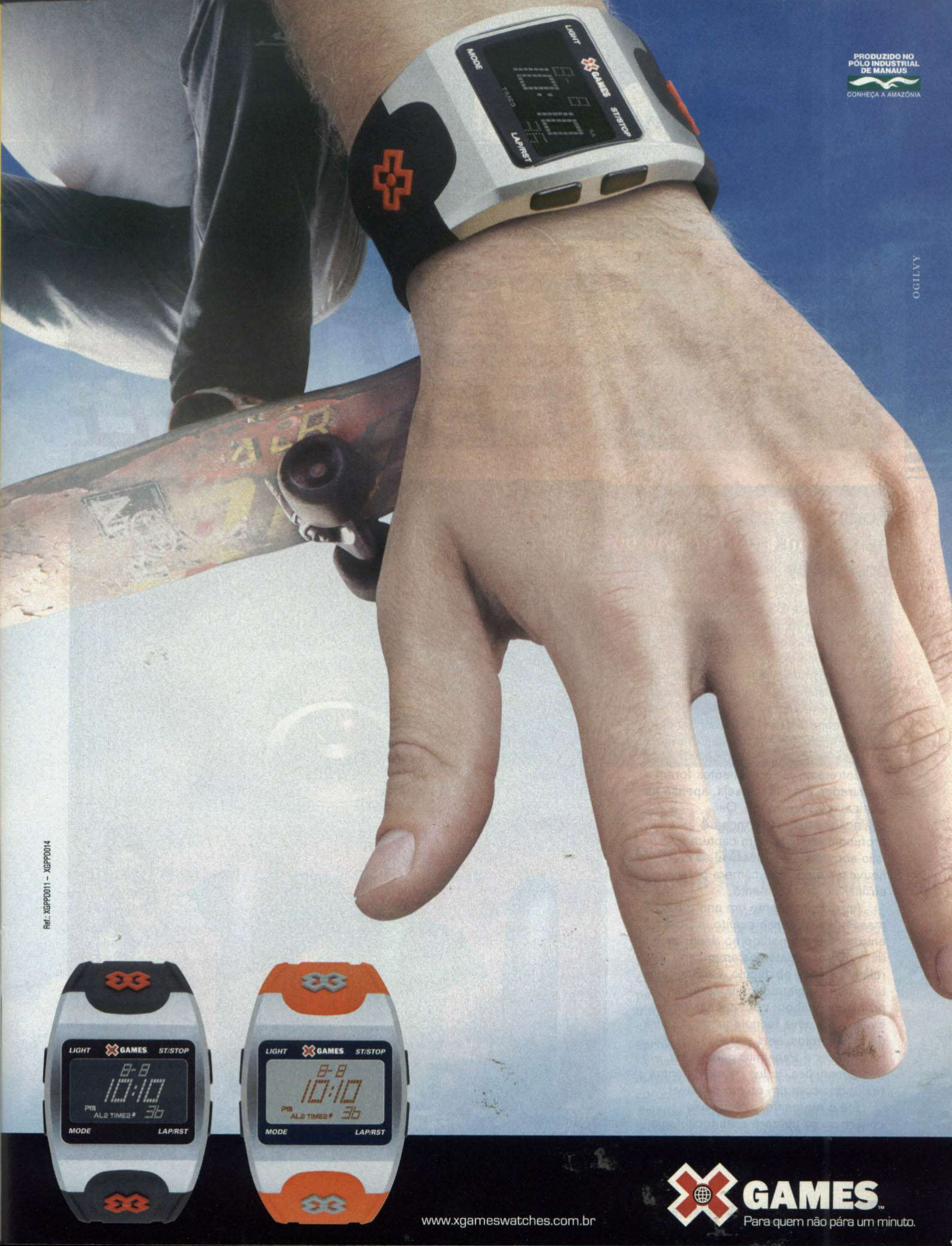
R *Não há códigos para este jogo safadinho, mas há um monte de coisa a ser destravada no Mission Mode. Confira:*

Áreas
Clubhouse - complete a Missão 5
Grotto - convide o agente para a festa especial na Missão 4
Pool - complete a Missão 1

Itens
Brass Bed - complete a Missão 9
Bunny Back - complete a Missão 3
Butt'r'fly - dê uma festa para levantar fundos na Missão 5
Leg-O-Lamp - tenha um encontro íntimo com uma garota na Missão 3
Massage Table - publique uma edição durante a Missão 2
Michelangelo - publique a "Playboy Philosophy" na Missão 4
Obsession - encontre Ken Willard na Missão 5
Olivia's Hef - complete a Missão 4
Regency Chair - complete a Missão 8
Regency End Table - complete a Missão 6
Regency Rug - complete a Missão 11
Regency Sofa - complete a Missão 10
Trampoline - consiga duas namoradas na Missão 3
Ultra Extreme Dance - coloque Karmyn Chase na capa durante a Missão 5

Roupas
Artsy Bunny Shirt - tire fotos para a capa com Karmyn Chase durante a Missão 5
Barely There Plus - feche um contrato com Carmen Electra durante a Missão 8
Leopard Flares - dê uma festa para as coelhinhas na gruta durante a Missão 7
Plaid Skirt - dê festas para a equipe, coelhinhas e namoradas na Missão 7
Playboy Mini - promova uma relação altamente romântica entre Markus Jacobski e qualquer garota durante a Missão 6
Retro Zip-Front - promova a paz entre os membros da equipe que estão brigados durante a Missão 4
Shoulder Wrap - promova uma relação altamente romântica entre Karmyn Chase e Builder Paris durante a Missão 6
Stars 'n' Stripes - desperte o amor entre Wendy Bigmoney e Ciro Burrow durante a Missão 8
White Peek-a-Boo - faça com que Penny Starks ou Sandra Bellore vire sua namorada durante a Missão 8

■ **A DOCE VIDA** Em *Playboy*, tudo o que se faz é azarar a mulherada


PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA
OGILVY
Ref.: XGPPD011 – XGPPD014
LIGHT
GAMES
ST/STOP
MODE
LAP/RST
10:10
www.xgameswatches.com.br
GAMES
Para quem não pára um minuto.

EYETOY DE NOVA GERAÇÃO

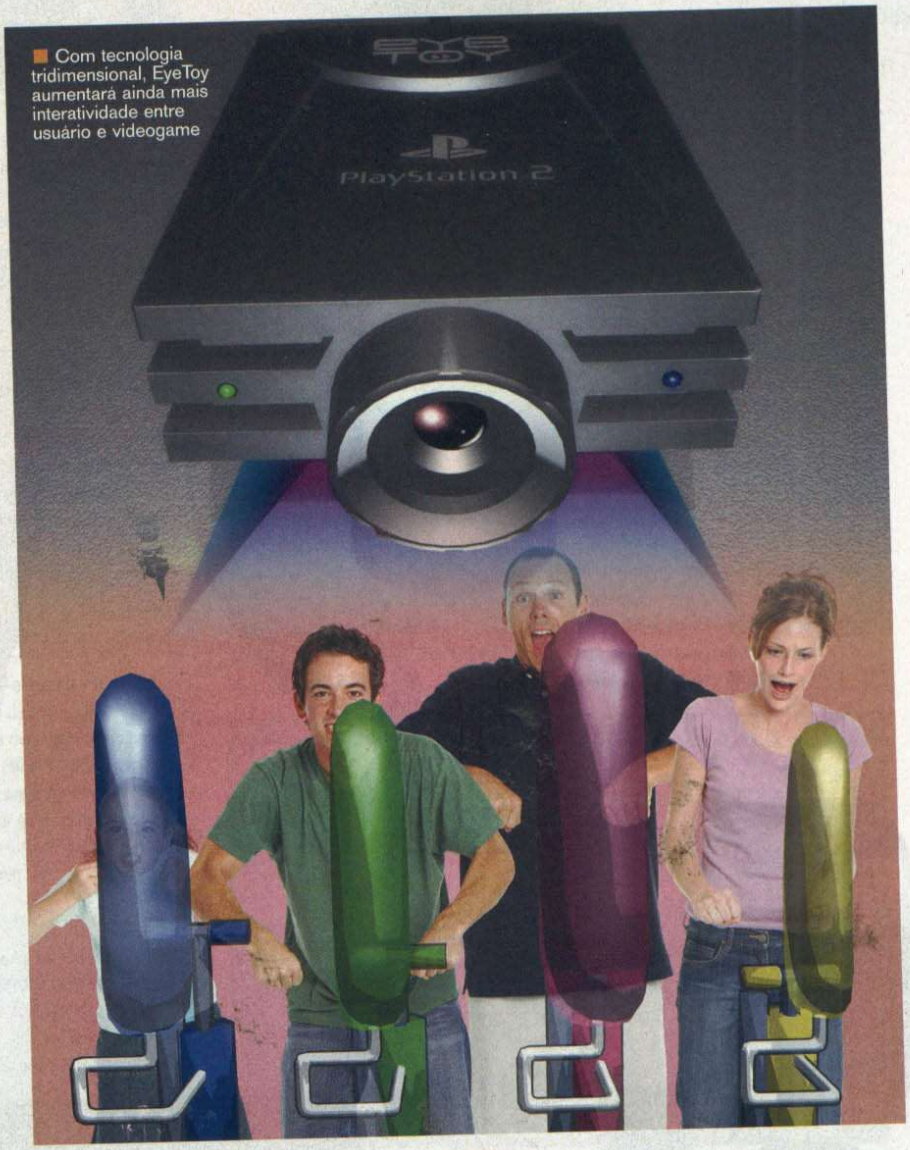
Nova patente da Sony pode ser utilizada na próxima geração do EyeToy

Durante a E3 de 2005, Phil Harrison, presidente da Sony CE Europe, fez uma demonstração do nivel de interatividade da futura câmera USB do PlayStation 3. Na ocasião, Harrison movimentava um copo em sua mão, interagindo diretamente com uma banheira cheia d'água, enchendo e esvaziando uma versão virtual do copo na tela.

Entretanto, os movimentos foram capturados em 2D, ou seja, apenas na vertical e na horizontal. Os deslocamentos em termos de profundidade não eram capturados. Isso somente seria possivel se houvesse mais uma câmera para auxiliar no procedimento.

Aproximadamente um ano e três meses depois desse evento, a Sony entrou com um pedido no departamento de registros e patentes americano relativo a esse obstáculo. Com a nova tecnologia registrada pela empresa, o problema acabou: com apenas um EyeToy e a nova tecnologia de captura de movimentos, será possivel reconhecer e transmitir para a tela, em três dimensões, todos os movimentos realizados com um objeto palpável.

Até o momento, a Sony não confirmou se utilizará essa tecnologia na próxima geração ou no EyeToy atual. Também não há menções quanto a isso no registro da patente.



Com tecnologia tridimensional, EyeToy aumentará ainda mais interatividade entre usuário e videogame

ABRINDO O BAÚ

Jogos da Acclaim podem ressuscitar em breve

■ ÍNDIO NERVOSO – Turok pode voltar à vida

Graças à empresa canadense Throwback Entertainment, fãs de títulos antigos da extinta produtora Acclaim podem voltar a sonhar.

Os jogos mais populares da empresa, como *Burnout* e *Crazy Taxi*, já haviam sido leiloados no ano de 2005, mas a Throwback acredita que a aquisição de outros menos conhecidos pode trazer muitos benefícios.

"Adquirir os títulos da Acclaim é um passo importante para nossa empresa e nos permitirá atingir diferentes mercados e oportunidades", declarou Thomas Maduri, presidente da empresa canadense.

Ainda não foram definidos os primeiros títulos a ser explorados com essa transação, mas a Throwback promete expandir as franquias adquiridas o mais rápido possível.

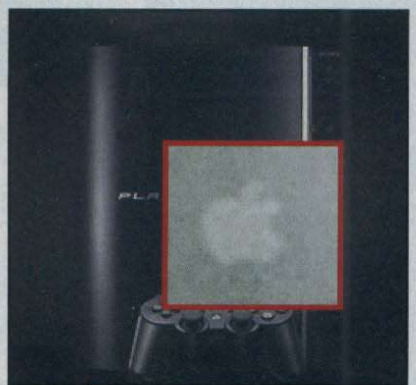
PARCERIA RELÂMPAGO

Sony erra e dá força a novos boatos

Um logotipo da Apple, proprietária do sistema operacional Mac OS, apareceu no site oficial da Sony, ao lado da marca do PlayStation 3, no começo do mês de julho.

A imagem ficou poucas horas no ar, mas foi o suficiente para gerar uma onda de boatos sobre a parceria das empresas no sistema operacional do novo console.

Representantes da Sony fizeram questão de afirmar ao site IGN que houve apenas um erro durante o processo de envio de arquivos de atualização do site. "Nós resolvemos o problema imediatamente e pedimos desculpas por qualquer confusão causada".



■ MAÇÃ PODRE – O que faz esse logotipo da Apple bem no meio do PlayStation 3?

BLU-RAY PARA AS MASSAS

A meta é de 10 milhões de unidades por mês

■ TÁ DOMINADO – Sony acelera produção

A Sony acredita que a sua tecnologia Blu-ray vai ganhar força ainda em 2006. O objetivo é atingir a marca de 10 milhões de discos, entre jogos e filmes, manufaturados mensalmente pela empresa e por terceiros.

O maior trabalho ficará a cargo dos EUA, que concentrará 50% da produção, enquanto que Japão e Europa ficam com 25% cada um.

LADRÃO SEM-VERGONHA

Afanou UMDs e colocou tudo na cueca

O site americano Myrtlebeach Online divulgou um caso de roubo que pode ser novidade para os gringos, mas cujo método de operação já é bem conhecido aqui pelos lados do Brasil. Um homem furtou 60 UMDs, a mídia do portátil da Sony, e escondeu tudo dentro da cueca. O inusitado caso aconteceu em uma locadora em Myrtle Beach, Carolina do Sul, Estados Unidos, e uma funcionária da loja disse aos policiais que suspeitou do homem após observar que ele escolhia vários jogos e os levava até a cintura rapidamente. O flagrante ficou ainda mais evidente quando ela observou que, em virtude da grande quantidade de discos, a calça do rapaz estava toda deformada. Ao ser abordado, o homem correu e fugiu em um carro alugado. Como ninguém conseguiu segurar o larápio, o prejuízo da locadora ficou em torno de US$ 1.800, cerca de R$ 4.000,00. Para quem não se lembra, uma fato parecido aconteceu cerca de um ano atrás no Brasil, quando um assessor do governo foi preso com US$ 100 mil na cueca.

SINAL VERDE

Placas do PS3 já podem ser fabricadas

Segundo o jornal chinês Apple Daily, as empresas Unimicron Technology e Nanya Printed Circuit Board, fabricantes de circuitos eletrônicos, começarão a produzir as placas-mãe para PlayStation 3 ainda nesse trimestre, ou seja, no máximo, até setembro. As amostras já foram aprovadas pela Sony. Uma terceira fábrica, a Compeq, também aguarda a aprovação de sua amostra. Com a aproximação do lançamento do novo sistema (faltam cerca de três meses), a fabricante do PS3 precisa de todo o tempo possível para chegar com tudo às lojas de todo o mundo.

MULHERES E CARROS

Atriz canadense é destaque em *Need for Speed: Carbon*

LINDONA Emmanuele Vaugier é a terceira gata a participar de um game *NFS*

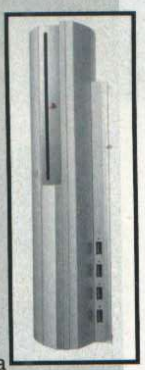
Mais uma beldade vai estrelar um jogo da série *Need for Speed*, da Electronic Arts. Desta vez, a escolhida é Emmanuele Vaugier que vai fazer parte do elenco virtual de *Need for Speed: Carbon*.

Esse é um procedimento que está se tornando padrão na série: em *Underground 2* ouvimos a voz de Brooke Burke, em *Most Wanted* foi a vez de Josie Maran aparecer de corpo inteiro. Agora em *Carbon*, Emmanuele vai entrar na pele de Nikki, uma ex-namorada do protagonista do jogo. "Fazer o papel de Nikki me permitiu tomar uma linha de atuação nova e aumentar os limites do processo criativo", disse a moça, que ficou conhecida por protagonizar o filme *Jogos Mortais II* e por participações em séries como *Smallville*, *As Aventuras do Superboy* e One Tree Hill.

Mais uma vez, o visual da garota vai ser alterado para ficar mais próximo do que seria obtido através de computação gráfica. Se bem que a gente prefere do jeito que ela está nessa foto...

PREÇO DOS JOGOS DE PS3

Console caro, jogos caros



Se o preço do PS3 vai ser alto, seria de estranhar que seus jogos não acompanhassem essa tendência. Mas se alguém ainda tinha esperanças de que os jogos seriam baratos, elas foram embora depois da entrevista que o presidente da Sony, Kaz Hirai, concedeu à revista americana *PSM*. Hirai deu a entender que os jogos custarão, no mínimo, US$ 59, o mesmo preço dos jogos de Xbox 360. "Queremos que o preço esteja o mais próximo possível do aceitável. Nos últimos 12 anos, a média de valor para esse tipo de produto no lançamento foi de US$ 60. Pode ser que nossos jogos sejam lançados um pouco acima isso, mas não acredito que chegue aos US$ 100."

GUERRA NOS GAMES

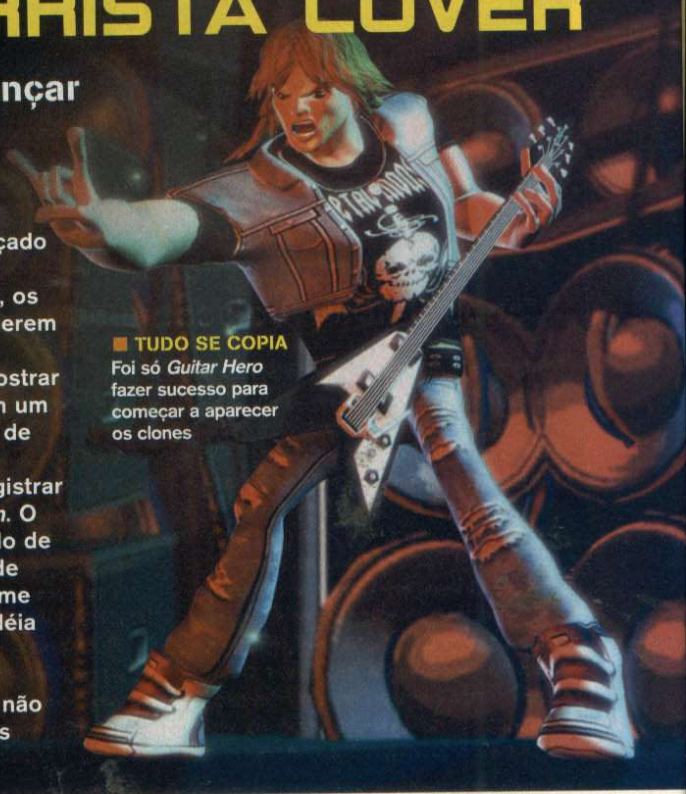
Jogador palestino não joga contra israelense

Durante o evento Electonic Sports World Cup, o jogador palestino Badr Hakeem, de 21 anos, se recusou a competir contra um israelense. Badr foi o vencedor da edição de 2005 da ESWC e iria defender o título no jogo *Pro Evolution Soccer 5*. Desistiu na última hora dizendo que a partida seria contra os seus princípios. O motivo alegado para a desistência foi de que ele não poderia jogar contra um adversário de um país que atualmente ocupa a terra sagrada da Palestina. "Infelizmente, fui colocado para jogar contra um israelense e, por nossa resistência às agressões e a ocupação da Palestina por parte de Israel, eu disse que não teria a menor possibilidade de jogar contra ele", justificou Badr.

O francês Bruce Grannec, que não tem nada a ver com isso, ganhou o campeonato de *PES5*.

GUITARRISTA COVER

Konami pode lançar concorrente de *Guitar Hero*



TUDO SE COPIA Foi só *Guitar Hero* fazer sucesso para começar a aparecer os clones

Com o sucesso alcançado por *Guitar Hero*, produzido pela Harmonix, os concorrentes também querem uma fatia desse bolo. A Konami é a primeira a mostrar interesse e já entrou com um pedido no departamento de marcas e patentes norte-americano para registrar o nome *Guitar Revolution*. O pedido vem acompanhado de uma descrição que fala de "um controle de videogame em forma de guitarra", idéia similar ao controle que acompanha o pacote de *Guitar Hero*. Parece que não é só no Brasil que covers fazem sucesso...

DRAGOON GAMES

VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / CURSOS

PAGUE EM ATÉ 36 X !

Losango | VISA | MasterCard

Todos os vídeo-games para todo o Brasil!

Todos os serviços com técnicos especializados!

PS 2: R$ 570,00*

Tuning: Grava, armazena e roda + 100 jogos !

Consulte

PC p/ jogadores e up grades!

PS2 | XBOX | GAME BOY ADVANCE

Faça seu Play rodar todos os jogos, filmes e DVDs (Serviço em 01 hora)*

CURSOS: Conserto de vídeo-games, Desenho Mangá /Pintura Digital c/ tablet.

DDD 11

3846-1470 | 3846-4375

www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157 - São Paulo - SP

ESTACIONAMENTO NO LOCAL

* Tempo dos serviços pode variar em minutos / Oferta Play 2 até termino do estoque.

PROMOÇÃO VALE TUDO

VENCEDORA:
Andresa Passarelli Sanchez
São Paulo/SP
Trabalho: maquete em biscuit
Prêmio: um PS2

A promoção "Vale Tudo" da edição nº 89 da **Dicas & Truques para PlayStation** teve a participação de 369 leitores. Recebemos trabalhos dos mais diversos tipos, mas o que mais se sobressaiu foi uma maquete feita em biscuit que deixou todo mundo aqui da redação babando. Foi uma guerra para ver quem levava o trabalho para casa... Confira acima a foto da maquete e o nome da ganhadora de mais um PS2.

TRILOGIA DE MITOLOGIA

God of War pode ganhar terceiro jogo

Considerado por muitos como o jogo do ano em 2005, *God of War* ganhará uma seqüência para PS2 em 2007. O que pegou todo mundo de surpresa é que o guerreiro espartano, Kratos, pode estrelar um terceiro episódio. Pelo menos, essa parece ser a intenção de David Jaffe, o criador da série. "Como dissemos para a imprensa, esse é o segundo ato de uma história maior", afirma Jaffe em seu blog pessoal. "Quando se está fazendo um jogo, nunca se sabe se ele vai ficar bom o suficiente para merecer uma seqüência. Mas posso dizer que estou muito confiante com nossas chances de completar a trilogia de *God of War*." Ainda não existe nenhuma confirmação sobre o terceiro jogo, mas considerando o quanto o segundo está sendo aguardado, é quase certo que Kratos e seus monstros apareçam também na próxima geração.

É MENTIRA!

Começou a boataria sobre *GTA IV*

■ **CONTA OUTRA** – Imagem falsa de *GTA IV*

Está aberta oficialmente a temporada de boatos sobre *GTA IV*. A produtora Rockstar não divulgou absolutamente nada sobre o novo jogo que deve sair para PlayStation 3, mas, mesmo assim, já começam a surgir supostas imagens sobre o futuro capitulo da série.

A primeira que apareceu na internet mostra uma visão do alto, como se fosse a janela de um apartamento, e uma rua com diversos carros parados e pessoas circulando. A Rockstar Games se apressou em afirmar que a imagem é totalmente falsa.

TOP 5

Os games mais vendidos para PS2 e PSP em julho

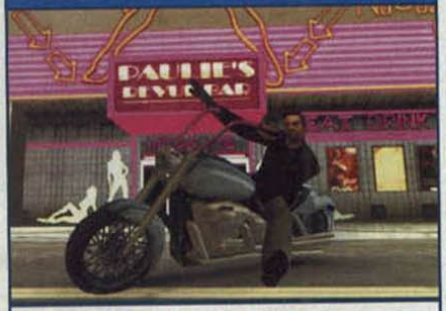
OS MAIS VENDIDOS PS2

■ **24 HORAS – O quase imortal Jack Bauer conseguiu um feito fantástico: ser o jogo mais vendido do PS2 no mês que passou**

JOGO	PRODUTORA
01 – 24 The Game	Sony
02 – Onimusha Dawn of Dreams	Capcom
03 – Shadow H. From The New World	Nautilus
04 – The Da Vinci Code	The Collective
05 – Gran Theft Auto - Vice City	Rockstar

Fonte: www.submarino.com.br

OS MAIS VENDIDOS PSP



■ **GTA: LIBERTY CITY – Toni Cipriani acelera sua motoca em busca do primeiro lugar entre os jogos mais vendidos para o portátil PSP**

JOGO	PRODUTORA
01 – Grand Theft Auto - Liberty City	Rockstar
02 – Darkstalkers Chronicle	Capcom
03 – Death Jr.	Backbone
04 – 2006 Fifa World Cup	Electronic Arts
05 – NBA Street Showdown	Electronic Arts

ERRATA

Este mês, temos que pedir triplas desculpas a nossos leitores pelas quatro falhas que cometemos na edição 90. A primeira foi um deslize logo na capa: o review de *Me & My Katamari* não é de PS2, como divulgado, mas sim de PSP. O segundo é no preview de *Jackass: The Game* na página 24. As fotos que colocamos no preview não são do jogo anunciado; na verdade, as fotos do jogo em questão ainda não haviam sido divulgadas quando fechamos a **D&T** 90. O terceiro erro é o número 6 (do sexto pacote de Portland), que ficou embaixo da legenda no mapa do detonado de *GTA: LCS*.
O último e mais grave é referente ao código no detonado do game **O Código da Vinci**. No passo 29, página 65, a seqüência correta é ↓, →, ↑, ←. Ficam aqui nossas desculpas a todos os leitores por esses erros.

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

NINTENDO GAME CUBE

PlayStation.2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

PREÇOS INFORMADOS PELOS LOJISTAS

Sua loja não está listada abaixo? Entre em contato com o departamento de publicidade da Editora Europa pelo telefone (0XX11) 3038-5103.

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
ART GAMES	(0XX11) 6098-1377	R$ 560,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 800,00
BIG GAMES	(0XX11) 3681-3807	R$ 539,00	R$ 65,00	R$ 56,00	R$ 850,00
FANTASY STAR	(0XX11) 3221-5253	R$ 850,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 950,00
GAMES WORKS	(0XX11) 5562-2667	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 790,00
INPUT BOX	(0XX11) 3998-9640	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____
NETÚNIA	(0XX15) 3285-2525	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 980,00
NIDI	(0XX11) 5533-6914	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 900,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721-4045	R$ 680,00	R$ 90,00	R$ 85,00	R$ 1000,00
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585-0566	R$ 599,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 799,00
PORÃO GAMES	(0XX15) 3285-2525	R$ 799,00	R$ 89,00	R$ 89,00	_____
PIER 88	(0XX11) 6197-5783	R$ 699,00	R$78,00	R$59,00	R$ 899,00
VISUAL GAMES	(0XX11) 3337-6962	R$ 590,00	R$ 60,00	R$ 50,00	_____

PREÇOS PESQUISADOS PELA REDAÇÃO

Confira as melhores ofertas de PS2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (produtos originais da Sony).

A pesquisa de preço foi feita no dia 13 de julho, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,19 (comercial).

Por isso, vale a pena pechinchar em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

LOJA	TELEFONE	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903-1010	R$ 930,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694-5177	R$ 590,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 900,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274-2988	R$ 692,00	R$ 85,00	R$ 69,00	—
AVALANCHE	(0XX11) 6852-2881	R$ 650,00	R$ 59,00	R$ 59,00	R$ 990,00
BIG GAME	(0XX11) 3681-3807	R$ 699,00	R$ 95,00	R$ 89,00	R$ 899,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271-9537	R$ 620,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 900,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524-4741	R$ 770,00	R$ 90,00	R$ 90,00	—
CJ GAMES	(0XX11) 5072-2073	R$ 630,00	R$ 79,00	R$ 65,00	—
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846-4375	R$ 570,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 960,00
ELETROMIL	(0XX11) 3362-2306	R$ 645,00	R$ 77,50	R$ 49,50	R$ 990,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361-2783	R$ 530,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122-5252	R$ 799,00	R$ 69,00	R$ 56,00	R$ 1049,00
GAME SHOW	(0XX11) 6981-8779	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 65,00	—
GAME WORKS	(0XX11) 5562-2667	R$ 499,00	R$ 75,00	R$ 55,00	R$ 900,00
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326-0045	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 790,00
NETÚNIA	(0XX11) 3825-7600	R$ 860,00	R$ 110,00	R$ 108,00	—
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976-9625	R$ 750,00	R$ 85,00	R$ 85,00	R$ 1110,00
PLANET GAMES	(0XX11) 6987-2641	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 1050,00
PLAY HOUSE	(0XX11) 3337-1960	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	—
PLAY OFF GAMES	(0XX11) 5585-0566	R$ 600,00	R$ 99,00	R$ 60,00	R$ 800,00
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277-0751	R$ 760,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 920,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721-4045	R$ 750,00	R$ 100,00	R$ 100,00	R$ 1000,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687-4471	R$ 799,00	R$ 80,00	R$ 80,00	—
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631-9979	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 850,00
SS GAMES	(0XX11) 3328-6804	R$ 600,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201-1845	R$ 630,00	R$ 69,00	R$ 69,00	—
TEC GAMES	(0XX11) 3362-0036	R$ 540,00	R$ 80,00	R$ 55,00	—
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411-1884	R$ 999,00	R$ 139,00	—	—
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191-3000	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 800,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272-4943	R$ 799,00	R$ 63,00	R$ 55,00	R$ 900,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541-2066	R$ 650,00	R$ 95,00	R$ 85,00	—
WORLD GAMES	(0XX15) 3234-1584	R$ 699,00	R$ 99,00	R$ 90,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698-5598	R$ 710,00	R$ 90,00	R$ 65,00	R$ 850,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331-7085	R$ 599,00	R$ 70,00	R$ 60,00	—
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232-0605	R$ 750,00	R$ 90,00	R$ 70,00	R$ 980,00

A ERA DO GELO 2™
O JOGO
JÁ À VENDA
WWW.ICEAGE2GAME.COM
WWW.VUGAMES.COM.BR

Ice Age 2 The Meltdown ™ e © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados. Twentieth Century Fox, Ice Age 2 The Meltdown e os logotipos associados são marcas registradas ou de titularidade da Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Vivendi Universal Games e o logotipo Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.

FINAL FANTASY XIII

O maior sucesso dos RPGs ganha continuação no PS3

Distribuidora: Square-Enix **Produtora:** Square-Enix **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS3 **Previsão:** 2007

POR QUE VALE A PENA
As promessas de jogabilidade em tempo real em ambientes deslumbrantes como esses das imagens deixam qualquer fã de *Final Fantasy* babando.

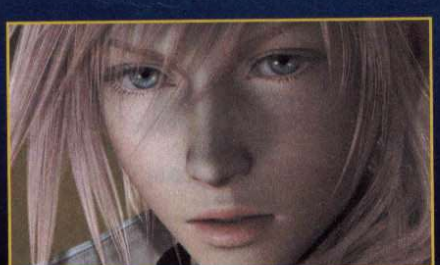
SEGURANDO A ANSIEDADE
Os fãs ainda precisam aguardar um pouco por *FFXIII*, mas tudo indica que a espera vai valer a pena

por Luiz Siqueira

Existe uma máxima que afirma não ser a potência de um console o que garante o seu sucesso, mas sim a qualidade e o interesse despertado pelos jogos. Um jogo desejado por muitos faz um videogame estourar. Tudo indica que *Final Fantasy XIII* é um destes games que podem fazer um console arrebentar em vendas; no caso, o PS3.

A primeira aparição de *Final Fantasy XIII* foi durante a coletiva de imprensa da Square-Enix na E3 2006, que aconteceu em maio último nos Estados Unidos. A equipe da D&T estava no evento e pôde conferir "in loco" tudo sobre o novo RPG. De cara, a produtora avisou que *Final Fantasy XIII* faz parte de um projeto maior chamado *Fabula Nova Crystallis* (ou em português, Nova Fábula dos Cristais) que inclui dois jogos para PS3, *FFXIII* e *Final Fantasy Versus XIII*, além de *Final Fantasy Agito XIII*, que será lançado inicialmente apenas para telefones celulares.

O projeto pretende ser o "guarda-chuva" de muitos jogos, e os três primeiros já anunciados são apenas o começo desta nova fábula. Cada jogo terá um grupo de personagens diferentes, jogabilidade e enredo exclusivos; e a única coisa em comum será uma mitologia central que, de certa maneira, influenciará todos os jogos. Os planos são para que *Fabula Nova Crystallis* dure mais de dez anos.



MARCA REGISTRADA – Os jogos da série estão entre os mais belos que existem

Nenhum desses jogos estava disponível para teste na E3, apenas o vídeo de *Final Fantasy XIII* ganhou destaque. E com ele, pode-se constatar a intenção da produtora de confundir a todos, não deixando claro quais partes do vídeo eram animações e quais partes eram jogabilidade em tempo real; confusão causada pela altíssima qualidade de todas as imagens vistas ali. Depois, foi confirmado que no produto final serão comuns transições inesperadas entre jogo e vídeos de animação sem que role aquele loading característico.

Mesmo com poucos dados, já é possível afirmar que os personagens de *FFXIII* terão um visual adulto. Nos momentos de combate, os heróis contarão com espadas, armas de fogo, magias, artes marciais e algumas combinações de pistolas e armas brancas. Uma coisa importante que ainda não foi confirmada é o sexo do personagem principal. No vídeo da E3, uma heroína é quem ganha maior destaque. Entretanto, poucos foram os games da série com mulheres ocupando a posição de protagonista, por isso, as chances de mudança são grandes.

A equipe responsável pelo game é dirigida por Motomu Toriyama, que trabalhou em *FFVII*, *X* e *X-2*. Todos os personagens do game serão desenvolvidos por Tetsuya Nomura (*FFV*, *VI*, *VII*, *VIII*, *X*, *VII: Advent Children* e *Kingdom Hearts*), que também irá dirigir o outro game de *Fabula Nova Crystallis* para PS3 (*FF Versus XIII*). Por fim, a canção tema do jogo ficou a cargo do consagrado Nobuo Uematsu, que se tornou mundialmente conhecido pelas trilhas sonoras para outros games da série. Tudo indica que o novo *Final Fantasy* manterá a tradição e fará história novamente no mundo PlayStation. E muito gamemaniaco certamente vai ficar desesperado por um PS3 só por causa desse game.

TEMPO REAL – As imagens do vídeo divulgado mostram transições perfeitas

Disk Games

É Pura Diversão!!!

Desde 1992

RS 449,00

Consulte Nossos Preços ...

Tudo em até 20X

PS2

PSP

GAME BOY ADVANCE

Financiamento Próprio!

XBOX 360

NINTENDO DS

6X no cheque SEM JUROS

Televendas
19 3242-0541

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS - ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

Pancadaria em um título de lançamento do PlayStation 3

Distribuidora: Sony **Produtora:** Sony **Tipo:** RPG de ação **Plataforma:** PS3 **Previsão:** Novembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Um tempo atrás, ninguém dava um tostão por esse título. Mas a Sony melhorou vários aspectos e agora o game promete bastante.

■ **CERCADO** – Os inimigos de *Untold Legends* aparecem por todos os cantos

■ Antes desacreditado, hoje uma promessa

por Eduardo Trivella

O portátil da Sony já viu o lançamento de dois títulos dessa recém-nascida série. Agora, ela cresceu e vai pintar na telona do PS3 como um título de lançamento do console em novembro deste ano.

Os produtores tinham três objetivos quando *Untold Legends: Dark Kingdom* começou a ser desenvolvido. Eles queriam que o jogo fosse divertido, tivesse um ritmo acelerado e fosse acessível a todos os tipos de jogadores; e, para isso, tiveram que nivelar os principais elementos da franquia: combate frenético, progressão de personagens e enredo complexo. O novo game segue a linha dos anteriores e também é um RPG ambientado em um mundo de fantasia, mas desta vez parece muito mais voltado à ação do que os dois primeiros títulos.

A história foi escrita por Keith Baker, um veterano de *Dungeons & Dragons*, e gira em torno de um rei tirano. Quando o personagem principal retorna à sua terra natal depois de muitas andanças, o reino está devastado e o povo sofre na pele as agruras de um governo corrupto. Tudo o que você deve fazer é descobrir o porquê das coisas estarem como estão e lidar com a situação da maneira que já é característica na série: descendo o porrete em qualquer um ou qualquer coisa que se intrometer em seu caminho.

Pode-se escolher entre três personagens diferentes: guerreiro, batedor e mago; e cada um deles possui dois ataques básicos, o forte e o fraco, além de um conjunto de feitiços e combos que podem ser aperfeiçoados. Ainda não foi especificada a quantidade exata desses ataques especiais, mas eles devem ficar ao redor de 15 para cada personagem. Os três personagens fazem parte de um grupo chamado Dragon Shade, que nada mais é que a guarda real. Eles são enviados para acalmar uma suposta rebelião que acontece na região, mas por meio de uma cadeia de eventos, o jogador fica sabendo que os responsáveis pela revolta da população não são os bárbaros, mas a própria Dragon Shade. E depois de descobrir que o rei está por trás de tudo, o objetivo é confrontá-lo e neutralizá-lo; sendo que cada um dos personagens tem métodos e razões diferentes para isso.

Dark Kingdom faz uso da engine física Havoc, que permite que caixotes, baús, rochas enormes e outras coisas do tipo sejam erguidas, arremessadas e roladas com bastante realismo. Uma grande variedade de itens pode ser jogada contra os inimigos e os ambientes ainda possuem diversos elementos destrutíveis, como, por exemplo, uma floresta com estruturas e árvores que podem ser destruídas ou arrancadas com o uso de feitiços ou armas. O legal é que, de vez em quando, esse tipo de ação pode causar uma reação em cadeia e atingir um grande número de inimigos.

Como o jogo vai ser lançado assim que o PS3 sair, os produtores não têm tempo de sobra e, por isso, não estão trabalhando em quests ou missões paralelas, apenas em uma campanha principal que durará de 15 a 20 horas. Isso, à primeira vista, pode parecer pouco para um RPG, mas a vida útil do game poderá ser estendida pelo conteúdo baixado online, como itens e armas. Além disso, há a promessa de modos multiplayer como deaOthmatch (solo ou em equipe), caça à bandeira e último homem em pé; sem falar que a aventura principal pode ser jogada online por até quatro jogadores simultâneos.

CIDADE DO GAME

VIDÉO GAMES, JOGOS , ACESSÓRIOS E PEÇAS

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
CONFIRA: A TAXA EM BH PODE SAIR A PREÇO ZERO
(31)3272-1007

PLAY 2 R$570,00 no dinheiro
ou 6X R$117,99 no cartão

X BOX R$790,00 no dinheiro
ou 6X R$163,55 no cartão

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COM QUALIDADE E RAPIDEZ

VISA MasterCard CHEQUE PRE'

PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO SEM AVISO PRÉVIO, OS VALORES ANUNCIADOS SÃO NO DINHEITO E PARCELAS NO CARTÃO

AV. AUGUSTO DELIMA Nº655 / 909 - ED. CENTRAL PARK - CENTRO - BELO HORIZONTE - MG -CEP:30190-000

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

Estratégia por turnos em um RPG demoníaco

Distribuidora: NIS America **Produtora:** Nippon Ichi Software **Tipo:** RPG **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Setembro de 2006

por Eduardo Trivella

Você é daqueles que arrancam os cabelos quando o pneu do seu carro fura, quando o ônibus atrasa, quando a comida está fria ou quando qualquer outro probleminha se apresenta? Então sente só o drama de Adell, personagem principal de *Disgaea 2*: ele é o único ser humano em um planeta onde todos os outros habitantes foram amaldiçoados e transformados em monstros, tem ligações com a filha de um deus maléfico e precisa derrotar esse mesmo deus para que todo mundo volte a ser como era antes. E aí? Resolveu parar de reclamar de barriga cheia?

POR QUE VALE A PENA

O primeiro jogo virou cult e deixou muita gente esperando uma continuação. Vamos ver se os produtores conseguiram replicar a qualidade do original.

ESTRATÉGIA O combate rola por turnos

A continuação da saga da Nippon Ichi segue a tradição de outros games da empresa e coloca os personagens (Adell e outros que vão aparecendo durante o progresso do jogo) em ambientes onde se deve mover os membros do grupo para posições estratégicas de ataque e defesa. Nesses cenários, existem os Geo Panels, quadrados coloridos que possuem itens chamados Geo Symbols, que fortalecem a área e fornecem poderes ao jogador, como, por exemplo, invulnerabilidade e recuperação de pontos de energia.

Por causa da história do jogo, os jogadores terão que praticar maldades de vez em quando. Com o sistema Dark Court, todas as ações são avaliadas e seu grupo toma parte em uma espécie de julgamento em diferentes momentos do jogo. Se você for mau, pode até ser recompensado por isso.

combo up

DANCE FACTORY

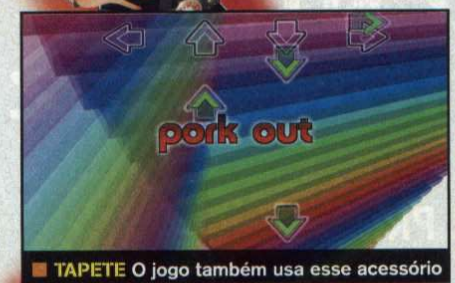
Vale tudo neste jogo de dança

Distribuidora: Codemasters **Produtora:** Broadsword Interactive **Tipo:** Musical **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Setembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Se você já enjoou das músicas de *Dance Dance Revolution*, mas ainda quer continuar girando, *Dance Factory* é a resposta para seus anseios.

Você pode requebrar com a música que preferir



TAPETE O jogo também usa esse acessório

por Eduardo Trivella

Jogos de dança são sucesso hoje em dia, pois muita gente gosta de passar vergonha na frente dos outros. O único problema desses títulos é que a seleção de músicas nem sempre agrada a todos e, lógico, acaba ficando repetitiva. Mas e se você tivesse um game que pudesse ser dançado ao som de qualquer música existente no mundo, até mesmo aquelas do Cauby Peixoto que seus avós cismam em tocar no dia de Natal? Essa é a premissa de *Dance Factory*.

Assim que o jogador coloca o CD do jogo dentro do PS2, tudo o que é necessário para o aproveitamento do game é carregado para a memória do console. Depois, é só retirar o game e substituir por qualquer outro CD de música que lhe der na telha. Pode ser até um CD-R com suas músicas favoritas de vários artistas e bandas. O único formato que não funciona é música em MP3.

Depois que uma lista genérica de faixas aparece na tela, o jogador seleciona a música a ser dançada e o programa gera um padrão que, por incrível que pareça, se enquadra no ritmo de forma bem satisfatória. O game lembra do padrão criado, portanto, em caso de competição, todos os jogadores dançam os mesmos passos. E se você gostar de sua exibição, pode salvar o padrão para um cartão de memória e bancar o Gene Kelly para os amigos. Se por acaso acontecer o contrário, ainda há um modo de edição no qual você pode criar sua própria coreografia.

E como dançar é algo que mantém a forma, o game traz também um contador que registra quantas calorias você perdeu durante a sessão de remelexo; além de ser compatível com a câmera EyeToy e permitir que você veja a si mesmo na tela.

POR QUE VALE A PENA

Um jogo que mistura *Final Fight*, *Shenmue* e *GTA* e carrega o nome Sega na embalagem merece ser conferido. E ainda dá pra aprender história.

YAKUZA

O submundo do crime japonês

Distribuidora: Sega **Produtora:** Amusement Vision **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Set. de 2006

por Eduardo Trivella

Apesar de ser de conhecimento geral que a Yakuza é a máfia japonesa, a Sega acredita que aquilo que já foi dito e mostrado sobre o sindicato criminoso mais famoso do mundo em livros e filmes não retrata de maneira convincente a história e os costumes da organização. Para tapar essa brecha histórica, a casa que criou *Shenmue*, jogo que por sinal se assemelha em vários pontos a este daqui, trabalha a todo vapor e aposta alto em seu novo título.

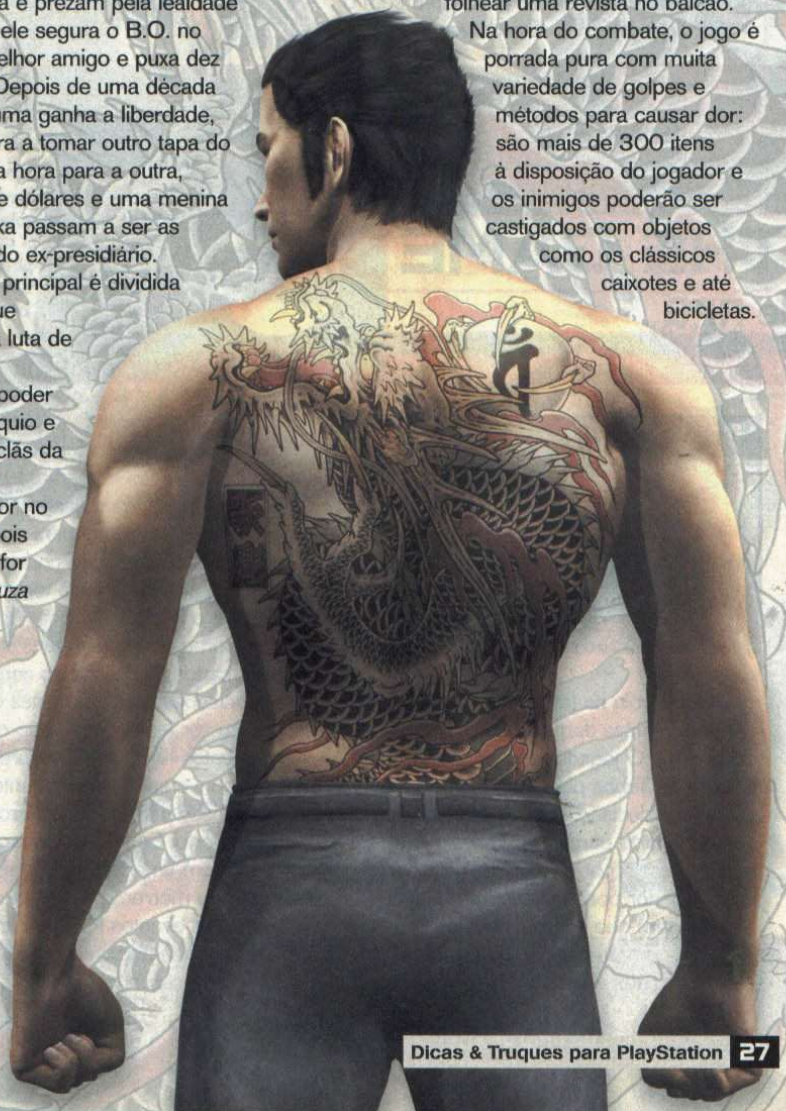
Kiryu Kazuma é o astro de *Yakuza* que, no começo da história, é jogado em uma prisão por um crime que não cometeu. Como os mafiosos japoneses têm um rígido código de honra e prezam pela lealdade acima de tudo, ele segura o B.O. no lugar de seu melhor amigo e puxa dez anos de cana. Depois de uma década guardado, Kazuma ganha a liberdade, mas não demora a tomar outro tapa do destino: de uma hora para a outra, 100 milhões de dólares e uma menina chamada Haruka passam a ser as preocupações do ex-presidiário.

A aventura principal é dividida em capítulos que acompanham a luta de Kazuma para reconquistar o poder nas ruas de Tóquio e o respeito dos clãs da Yakuza. E para manter o jogador no videogame depois que essa meta for alcançada, *Yakuza* tem mais de 70 objetivos secundários, como missões paralelas e minigames. O personagem poderá, por exemplo, jogar beisebol e,

PODER Recupere o respeito nas ruas

para ouriçar aqueles que gostam de um jogo com situações picantes, ir a boates e interagir com as garotas. O nível de detalhes é alto e chega ao ponto de ser possível entrar em uma loja de conveniências e folhear uma revista no balcão.

Na hora do combate, o jogo é porrada pura com muita variedade de golpes e métodos para causar dor: são mais de 300 itens à disposição do jogador e os inimigos poderão ser castigados com objetos como os clássicos caixotes e até bicicletas.



Corpos tatuados são característica de *Yakuza*

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

Bons games nunca morrem

Distribuidora: Capcom **Produtora:** Capcom **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** Setembro

O desafio sempre foi alto em jogos da série

POR QUE VALE A PENA

Jogar um novo *Ghosts 'N Goblins* é mais ou menos como voltar no tempo para uma época de ouro dos videogames.

LEMBRA quando Arthur ficava só de cueca?

por Eduardo Trivella

A palavra "Ultimate" em um título de videogame pressupõe que aquele é o jogo definitivo. No caso, este é o *Ghosts 'N Goblins* definitivo, aquele que todos os fãs estavam esperando para jogar.

A Capcom resolveu não seguir pelo caminho mais fácil e lançar outro remake de um de seus clássicos, idêntico ao original. Desta vez, eles estão transformando *Ghosts* em um jogo moderno, com visuais delirantes, efeitos especiais e trilha sonora vibrante, mas sem perder o contato com aspectos tradicionais da série.

Quem já jogou outras versões antigas, principalmente o arcade de 20 e poucos anos atrás, sabe que a dificuldade é uma das características marcantes. Isso está sendo mantido no novo jogo e um é motivo para comemorar, já que o alto desafio aumenta a vida útil do game e ainda pode-se morrer à vontade sem se preocupar com o desperdício de fichas. E cada vez que Arthur, o personagem principal, vira um monte de ossos, o jogador não é transportado novamente para o início da fase, mas recomeça de onde morreu. E quando acabarem as vidas, o retorno acontece no último checkpoint ultrapassado; sem contar que é possível gravar o jogo entre as fases.

Habilidades que podem parecer lugar comum em títulos do gênero, como se pendurar em beirais e dar investidas rápidas (o famoso dash), fazem sua estréia na série, assim como um menu com itens de ataque e defesa.

MIAMI VICE: THE GAME

Ação com uma pitada de RPG

Distribuidora: Sierra **Produtora:** Rebellion **Tipo:** Ação **Plataforma:** PSP **Previsão:** Setembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

O filme promete reavivar o interesse pela marca *Miami Vice*. O game pode ter participação nisso e conta com aspectos bem interessantes.

por Eduardo Trivella

Uma das séries policiais de maior sucesso da década de 1980 está chegando aos cinemas. E ganha um doce quem adivinhar o que vai acontecer paralelamente. Sim, é isso mesmo! Um game *Miami Vice* também está sendo produzido para aproveitar o lançamento do filme.

FLÓRIDA A ambientação é fiel ao seriado

O que rola na telinha do PSP acontece um pouco antes daquilo que rola na telona do cinema. O jogador pode escolher entre Crockett e Tubbs para controlar e, qualquer que seja a decisão, o outro personagem vai acompanhar o parceiro durante o jogo. Se houver desejo por uma partida cooperativa, outro jogador pode selecionar o personagem que sobrou, mas isso só funciona com os dois jogadores possuindo um game cada em seus aparelhos.

Há um sistema de reputação estilo RPG que concede benefícios ao jogador de acordo com suas ações no game. Isso se reflete até no vestuário do personagem – por exemplo, se você se vestir mal para encarar uma missão, sua reputação pode sofrer uma queda repentina e você terá mais trabalho durante o jogo.

Como os personagens são policiais disfarçados da divisão de narcóticos, negociações com traficantes de drogas devem ser feitas. Esses são os chamados momentos ICE, e neles é preciso manter uma conversação convincente com os criminosos para que o disfarce não seja descoberto. Se o jogador vacilar, acaba caindo em uma tela de tiroteio onde deve matar ou morrer. E se o traficante for morto, os eventos ICE posteriores que tiverem esse personagem não poderão mais ser acessados.

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Assistência Técnica

Orçamento sem Compromisso

Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade. (Apenas pessoalmente)

PROMOÇÃO:

Jogos para computador. Confira:

Confira as promoções em nosso site:

www.playoffgames.com.br

Parcelamos em até 24X

American Express · Losango · PanAmericano · Maestro · MasterCard · Diners Club · Rede Shop · Visa Electron · Visa

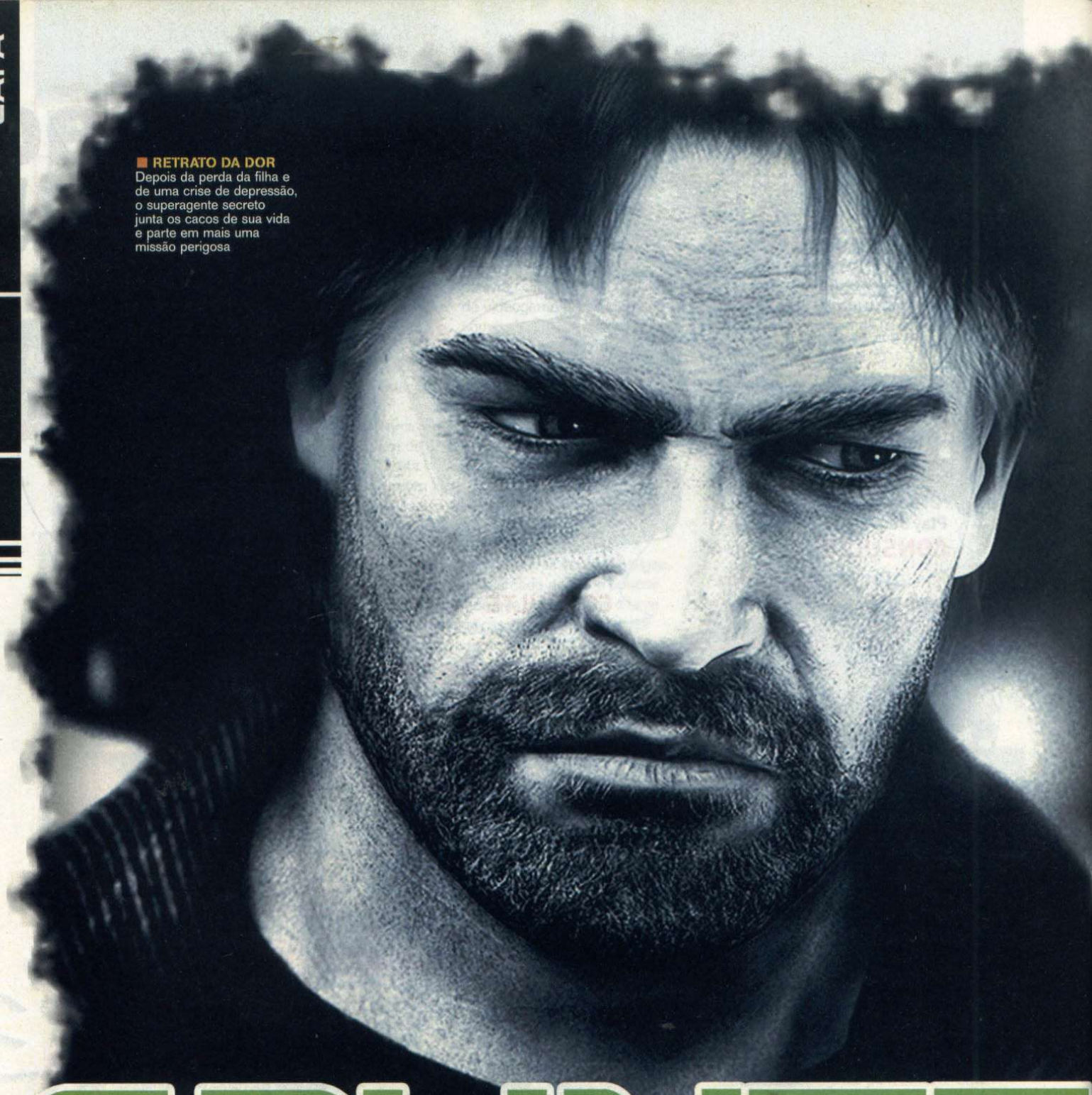
(11) 5585-0566 / 5581-5592

Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália

Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 8h30 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30



RETRATO DA DOR
Depois da perda da filha e de uma crise de depressão, o superagente secreto junta os cacos de sua vida e parte em mais uma missão perigosa

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

R CELL

por Eduardo Trivella

Jogando em dois times, o agente secreto Sam Fisher chega a seu quarto game cheio de novidades e sai na frente pela disputa da melhor série de espionagem

Se você der uma busca pelo nome Tom Clancy em qualquer site de games, a lista de resultados será enorme. De todas as ocorrências com séries que levam o seu nome e são baseadas em sua obra, talvez a mais famosa seja *Splinter Cell*, não apenas pelos jogos em si, mas por ter como astro Sam Fisher, o personagem Clancy mais identificado pelos jogadores de videogame.

A pedra no sapato de *Metal Gear Solid* e de seu protagonista Snake há muito vem dividindo o público apreciador do gênero espionagem: uns ficam com as viagens mirabolantes da Konami e seu excepcional *MGS* enquanto outros preferem o maior contato com a realidade dos games de Fisher. Independentemente de preferência pessoal, a alta qualidade de ambas fez com que as séries chegassem ao quarto episódio cada uma. E da mesma forma que *Guns of the Patriots*, o quarto *Metal Gear Solid*, quer mudar a concepção que os jogadores têm dos games de Hideo Kojima, *Double Agent* pretende revolucionar a franquia *Splinter Cell*.

A série já teve três aventuras nos consoles e uma no portátil da Sony (esta última, na verdade, uma espécie de coletânea), e se até agora esses jogos serviram para estabelecer a jogabilidade com alta ênfase no uso das sombras e stealth, o novo game, além de continuar nessa mesma balada, quer colocar uma grande responsabilidade nas mãos de quem está no controle do agente secreto Sam Fisher.

Decisões, decisões...

Imagine que suas ações provocam conseqüências bem mais graves do que parece à primeira vista. Você não vai sair por aí fazendo o que bem entende, importando-se apenas com o seu umbigo, vai? Apressar julgamentos e atirar feito maluco nunca foi procedimento padrão nos jogos da série e, em *Double Agent*, isso é menos recomendado ainda.

O conceito de "vida" nos videogames, pelo menos até hoje, é algo que parece não ter muita importância. Você sofre ferimentos e reabastece sua energia com kits médicos. Você morre e é só escolher "continue" após a tela de Game Over. Você mata seus inimigos e outros iguais aparecem no lugar dos primeiros. E se as coisas não fossem tão simples assim? E se você precisasse pensar com muita cautela no destino de suas balas? A Ubisoft criou para o novo *Splinter* algo que batizou de "momentos direcionados". Neles, o game apresenta ao jogador situações e elementos que exigem uma tomada de decisão; e qualquer que seja a escolha feita, ela terá grandes efeitos no jogo, alterando a jogabilidade e abrindo novas possibilidades no enredo.

O primeiro desses momentos a rolar no jogo acontece na cadeia onde Fisher está preso. Mas o que um cara direito como ele está fazendo em cana? Para saber a resposta, é preciso voltar um pouco na linha do tempo de *Double Agent*. Você deve ter percebido pela capa desta **D&T** que Fisher está numa pior: barba por fazer, careca, com uma placa de identificação no peito e uma cara de pouquíssimos amigos. Ele entrou em depressão depois que sua filha, Sarah, foi atropelada e morta por um motorista bêbado na saída de uma festa. E isso aconteceu justo quando ele estava distante, trabalhando em uma missão para a Third Echelon, divisão da agência de segurança nacional dos Estados Unidos (NSA); o que só fez aumentar sua angústia e seu sentimento de culpa por não estar ao lado da filha quando ela mais precisou. Sem condições de exercer suas atividades, ele é forçado por Lambert, seu colega, comandante e mentor, a tirar um período de folga. Quando decide retornar ao trabalho, alista-se como agente secreto não-oficial, um espião que, se descoberto, não é reconhecido por seu governo e é abandonado à própria sorte, o que em situações extremas

DE OLHO NO PRESENTE

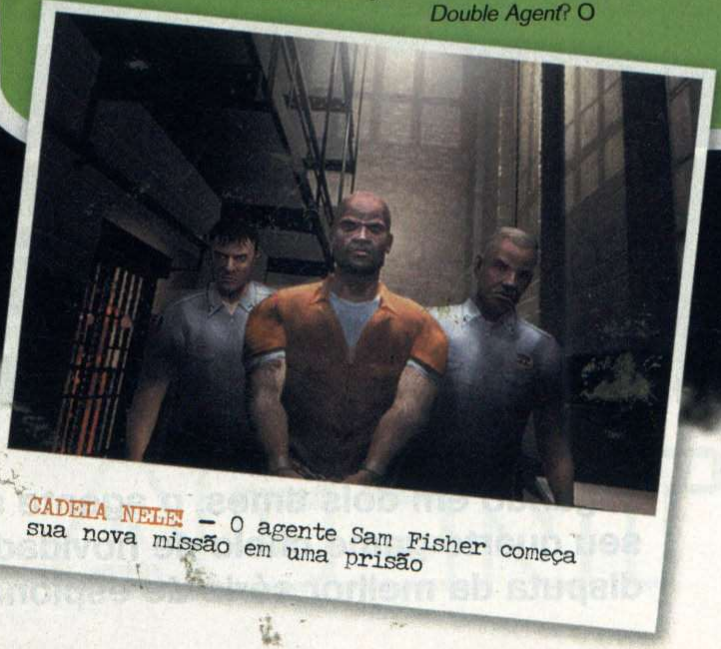
É de se perguntar por que a Ubisoft decidiu trabalhar em versões multiplataformas do game em vez de se concentrar apenas na nova geração, igual ao que fez a Konami com seu *Metal Gear Solid 4*. De acordo com Daniel Roy, produtor associado de *Double Agent*, o jogo "está um passo à frente em termos de tecnologia, mas também há muitas idéias que nós estamos aperfeiçoando. Acreditamos que, com criatividade e trabalho duro, podemos expressar esses conceitos também na geração atual de consoles. Então, por que negar aos donos de PS2 essa nova aventura de Sam Fisher?" Tudo o que nós temos a dizer, é: muito obrigado, Daniel!

pode significar a morte.

É nessas condições que o herói deprimido se infiltra na cadeia, tendo como objetivo ganhar a confiança de um integrante do grupo terrorista John Brown's Army (JBA). Precisamente nessa hora, uma das primeiras decisões cruciais precisa ser tomada. Sam está em uma cela suja e escura junto com mais outros dois e o líder da JBA. Ao receber um revólver das mãos do líder, é dada a ordem para que ele fuzile um dos homens. Porém, Sam sabe que o cara é inocente, e ainda por cima, foi seu amigo no passado. Que saia justa, hein! O que fazer agora? Se o sujeito for morto, milhões de vidas inocentes serão poupadas e você provará sua lealdade àquele de quem precisa ganhar a confiança. Se você se deixar levar pelo lado sentimental e permitir que o homem viva, sua verdadeira identidade pode ser descoberta e a missão estará arruinada. E isso é só o começo: o novo capítulo de *Splinter Cell* oferece inúmeras situações em que é necessário pensar bem antes de agir e avaliar as conseqüências de todos os atos, o que resulta em momentos de grande tensão e envolve cada vez mais o jogador com aquela sensação de que tudo é mais pessoal do que de costume.

Agente duplo

Entendeu agora de onde vem o nome *Double Agent*? O



CADEIA NELE – O agente Sam Fisher começa sua nova missão em uma prisão

HI- TECH
Imagine os tipos de acessórios que Sam Fisher terá à sua disposição no quarto jogo da série

game colocará o jogador frente a dilemas e escolhas que permeiam todos os aspectos da jogabilidade. As ações tomadas por Fisher têm conseqüência na maneira como você é visto pelos terroristas da JBA e por seus colegas da NSA, e isso altera o nível de confiança que ambos depositam em você. Participe de muitos atos terroristas e a NSA pode cortar o suporte que lhe dá. Aja de acordo com seus princípios e a JBA pode ficar desconfiada. Decisões morais são impostas ao jogador a todo momento e conduzem a objetivos contraditórios.

Por exemplo, a certa altura os terroristas pedem para que você plante uma bomba. Ao mesmo tempo, a NSA pede para que você a desarme. Não é possível fazer as duas coisas (a não ser, é lógico, que você jogue novamente depois) e qualquer uma das escolhas é persistente, ou seja, os resultados alteram o que se vê nas fases seguintes.

Segundo os produtores, isso vai além daquela escala moral de "bem e mal" utilizada em muitos RPGs modernos. Dependendo da situação, a estrutura da história pode mudar drasticamente, fazendo com que personagens importantes, e também aqueles milhões de inocentes mencionados anteriormente, continuem a viver ou não. Não é um caso de jogar com "Sam Fisher mocinho" ou "Sam Fisher bandido"; o que acontece é que você será confrontado com muitas escolhas difíceis onde nem sempre há uma questão de certo ou errado.

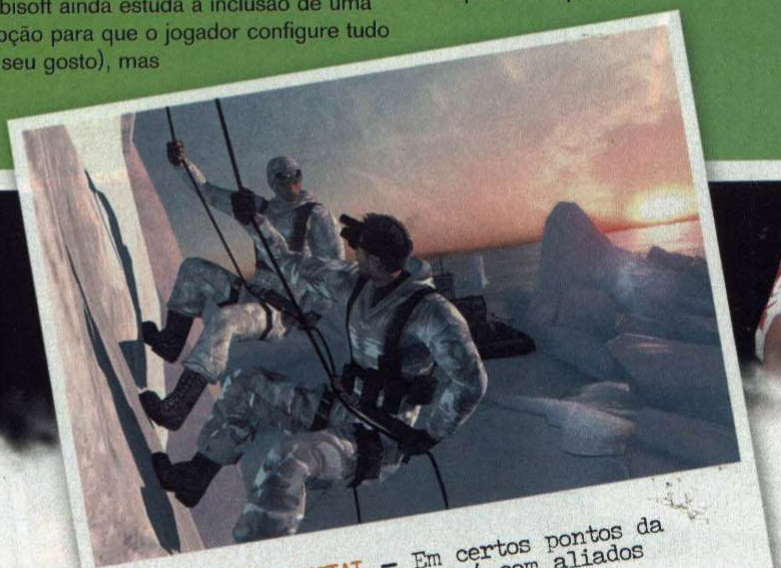
Para que os seguidores da série se sintam em casa, as mecânicas de controle continuam as mesmas de sempre (a Ubisoft ainda estuda a inclusão de uma opção para que o jogador configure tudo a seu gosto), mas como você vive o papel de um agente duplo, não terá aquela costumeira comunicação com seu quartel general o tempo todo durante as missões. Com isso, os produtores visam envolver ainda mais os jogadores na pele de Sam, retirando aquele auxílio que sempre indicava o que deveria ser feito. E como grande parte do jogo se passa dentro das bases terroristas, as técnicas de stealth ganharam modificações, já que as pessoas que Fisher deve pegar de surpresa não são necessariamente seus opositores. Desta vez, ele não pode simplesmente se esconder nas sombras, é preciso conviver com o inimigo e agir de forma a não levantar suspeitas.

Outro aspecto que aumenta esse envolvimento do jogador é a ausência de um HUD, (abreviação de "heads-up display"), que nada mais é que um mostrador constante na tela. A Ubi optou por não fornecer informações ao jogador com esse método, pois acredita que um mostrador complexo subtrai a sensação de imersão. O que eles buscam é uma maneira mais intuitiva de passar essas informações. Tome como exemplo a barra de visibilidade: só um marcador que sobe e desce não informa tudo o que o jogador precisa saber. O mais importante é saber se no momento você está invisível, parcialmente visível ou em perigo imediato. Se essa informação for mais fácil de ser detectada, o game ganha em realismo e em interatividade com o usuário.

A parte sonora também tem objetivo de reforçar essa experiência. Estreando na série, o músico Michael McCann está compondo uma trilha sonora "orgânica", que se adapta às situações apresentadas na tela. Os produtores garantem que as músicas são variadas e hipnóticas, e as técnicas utilizadas por McCann são inéditas na indústria dos games.

Letal como sempre

Apesar de já confirmado que o agente contará com sua pistola e o rifle de assalto com funções de paralisação em fases mais avançadas (lembre-se de que o jogo começa em uma prisão), o arsenal não será dos mais variados. Por outro lado, o conjunto de acessórios e bugigangas à disposição do espião contará com mais opções. Algumas das novidades nessa área são o "emissor ultra-sônico", que gera barulhos em locais propícios para confundir os inimigos, um cortador de vidro, um arpão para escaladas e um novo visor chamado "Wave Vision", que permite "enxergar" sons. E



AJUDA PROVIDENCIAL – Em certos pontos da aventura, o jogador contará com aliados

PARE, AGORA! Atuando em lados opostos, Sam cruza com indivíduos que podem ser inimigos e aliados simultaneamente

O funcionário da Third Echelon enfrentará ambientes congelados desta vez

ESCONDE-ESCONDE – Luzes e sombras podem significar sucesso ou fracasso da missão

adivinhou quem imaginou que a maioria desses acessórios está atrelada às decisões do jogador durante a aventura: dependendo do seu estilo de jogo, e de como você dosa o atendimento às exigências da NSA e da JBA, Sam terá acesso a diferentes itens e upgrades para eles.

Nos games anteriores, era possível eliminar os inimigos de várias formas diferentes utilizando os cenários. No novo jogo, uma maneira inédita é puxando-os para baixo da água em fases de ambiente gelado, através de um buraco no gelo. E quem não se lembra do modo como o agente arromba cadeados e portas? Esse mesmo tipo de mecânica será implementado em momentos que Sam pula de pára-quedas: o jogo entra em uma espécie de minigame quando as cordas se enrolam e é preciso desembaraçá-las para que pára-quedas se abra. Para completar, a faca que inúmeras vezes salvou a vida de quem jogou *Chaos Theory*, o terceiro jogo da série, também retorna para dar aquela força na hora do combate corpo a corpo.

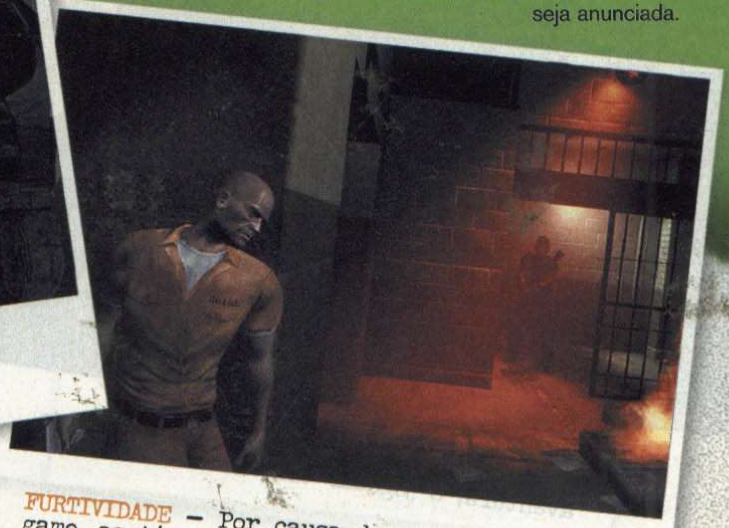
Um dos grandes avanços em relação à Inteligência Artificial inimiga é a maneira como ela se comporta em um ambiente não-hostil, isto é, dentro das bases terroristas. Agora os inimigos interagem com Sam de uma maneira mais complexa e não sacam armas para matá-lo de uma hora para a outra. Alguns até se juntam a ele em um modo cooperativo em certas missões.

Quando se fala de *Splinter Cell*, não há como ignorar o multiplayer, aspecto sempre muito bem desenvolvido nos jogos da série. A versão para PS2 de *Double Agent* está sendo produzida nos estúdios canadenses da Ubisoft, em Montreal, mas como há esse cuidado todo especial com a porção online do jogo, a incumbência de preparar uma boa jogatina multiplayer ficou a cargo de franceses dos estúdios em Annecy. Assim, cada equipe capricha em uma parte do jogo e (espera-se) todo mundo ganha em qualidade.

Para o modo versus – que além de online poderá ser disputado em tela dividida – a equipe responsável prepara uma versão totalmente nova da batalha "Espiões X Mercenários". Eles têm a difícil tarefa de deixar o game mais acessível aos novatos e ainda melhorar a experiência para os veteranos. Esse pensamento influenciou tudo no jogo, desde a maneira mais rápida e acrobática com que os espiões se movem, até os novos itens dos mercenários que os deixam mais poderosos do que nunca. Agora o modo competitivo poderá ser disputado entre equipes de três contra três integrantes, em vez das duplas concorrentes dos jogos anteriores.

Splinter Cell: Double Agent está sendo produzido para a geração atual de consoles, entre eles o PS2, e também para a próxima geração. A Ubisoft não fala em uma versão para PS3, mas é possível que ela ainda seja anunciada.

ENTRE A CRUZ E A ESPADA – Nos "momentos direcionados", é preciso saber escolher



FURTIVIDADE – Por causa da natureza do novo game, as técnicas de stealth estão diferentes

A saga Splinter Cell

Tom Clancy's Splinter Cell - 2003

O agente da CIA, Alison Madison, está em uma missão na Ex-União Soviética com o objetivo de rastrear mensagens criptografadas que ameaçam a segurança nacional americana. Porém, Alison misteriosamente deixa de contatar seus superiores.
Um segundo agente, o oficial Blaustein, é então enviado para localizar Madison. Acontece que esse segundo também fica sete dias sem manter contato. Diante desse grande problema e temendo pela vida de seus agentes, a CIA pede ajuda a NSA, que prontamente intervém na situação. Sam Fisher é o escolhido para se infiltrar nas instalações militares, descobrir o paradeiro dos agentes e verificar as mensagens criptografadas.

Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow - 2004

O governo norte-americano instalou uma base militar no conturbado Timor Leste para treinar uma força de defesa própria batizada de "a mais nova democracia do mundo". Só para variar um pouco, as ações do exército gringo gerou um sentimento "anti-americano" na maior parte da população e, é claro, nos grupos guerrilheiros locais. A nova missão de Fisher começa quando um grupo liderado pelo terrorista Suhadi Sadono toma a embaixada norte-americana em Jakarta e mantém todos os oficiais americanos como reféns. Fisher parte para uma missão de resgate de seus compatriotas e tem ordens de descobrir e frustrar qualquer plano de Sadono contra os EUA.

Sam Fisher já passou por poucas e boas

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory - 2005

Chaos Theory se passa no ano de 2008, época em que um cenário caótico está sendo desenhado por todo o mundo. Sabotagens ao mercado financeiro, golpes em transações eletrônicas e contrabando de informações: a estabilidade do planeta corre sério perigo e uma guerra mundial pode estourar a qualquer momento. Com o suporte costumeiro da Third Echelon, Sam Fisher deve combater com todas as armas (e itens bacanas) o terrorismo eletrônico, infiltrando-se na Coréia do Norte e na China, países classificados pelos Estados Unidos como pertencentes ao "eixo do mal", para investigar e acabar com a fonte desta instabilidade.

O PAI DE SAM FISHER

O escritor Tom Clancy nasceu no dia 12 de abril de 1947, na cidade de Baltimore em Maryland, Estados Unidos. Escreveu sua primeira obra no ano de 1984, aos 37 anos. *Caçada ao Outubro Vermelho* não foi um sucesso imediato, mas depois de elogios do então presidente americano, Ronald Reagan, o livro se tornou um best seller, ganhando uma versão cinematográfica e, mais tarde, um game. O escritor também criou séries como *Rainbow Six* e *Ghost Recon*.

É LÁ EM CASA... Os cenários de *Micro Machines* dão a impressão de que o jogo poderia rolar dentro da sua residência

PS2 PSP

MICRO MACHINES V4

NOTA **7,0**

Clássico continua divertido depois de 15 anos na estrada

Produtora: Super Sonic Software **Distribuidora:** Codemasters **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Partidas multiplayer
Ponto fraco: Visual simples demais **Gráficos:** 6,5 **Som:** 6,0 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,0

por Leandro Rodrigues

Micro Machines é um clássico quase onipresente no mundo dos games. O jogo tem tantas versões, para as mais diversas plataformas, que fica complicado saber por onde esses carrinhos de controle remoto não apareceram ainda. Até o Playstation 2 já havia ganhado uma versão em 2003, que por sinal não agradou a ninguém.

Desta vez, as coisas estão diferentes. Mesmo optando por gráficos 3D, a produtora preferiu manter a simplicidade acima de qualquer coisa. Os cenários continuam baseados em ambientes domésticos, como uma mesa de bilhar, um quintal e até um galinheiro cheio de penosas. Os controles também seguem a mesma linha: um botão para acelerar, outro para frear e um terceiro para usar os itens. O resto fica por conta do seu domínio no uso do analógico esquerdo.

O modo de jogo mais divertido consiste em se manter na pista e abrir uma tela de vantagem para eliminar seu oponente, e todas as modalidades contam com dezenas de itens espalhados pela pista para acabar com o adversário o mais rápido possível.

Mas nada agrada mais do que o modo multiplayer, onde é impossível não criar uma rixa particular com seu amigo. Como as partidas são rápidas, aquela história de "só mais uma" é inevitável. Após quase 15 anos na estrada, *Micro Machines V4* é prova de que nem sempre simuladores de última geração, com gráficos beirando a realidade, são necessários para proporcionar um bom entretenimento.

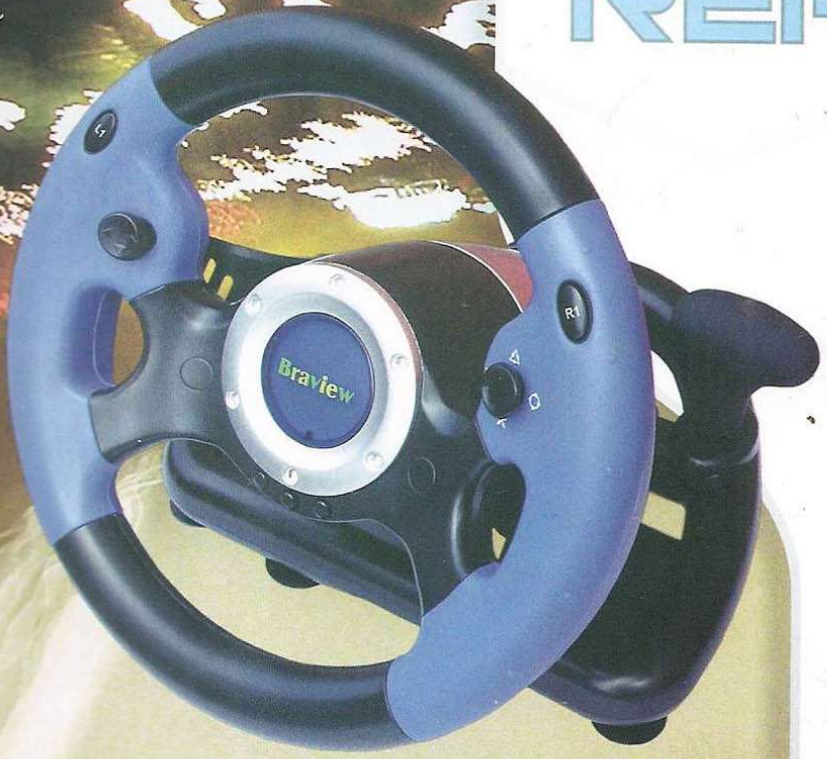
MINI MULTIPLAYER O game pode ter o nome de "Micro", mas a diversão é sempre "macro"

MODERNO E DESCOMPLICADO Mesmo com gráficos 3D, o game não foge à sua simplicidade

Conheça a linha de Volantes da Braview.

•Diversão garantida

JOGOS COM MUITO MAIS REALISMO



- Conexão USB/PlayStation 1 e 2
- Efeitos de vibração realísticos
- Comandos de resposta rápida
- Precisão de direção com estèrção de 250 graus
- Freio e aceleração através de pedais

Mega Racing Wheel - V9

•Alavanca de câmbio integrada

Race Play - V19

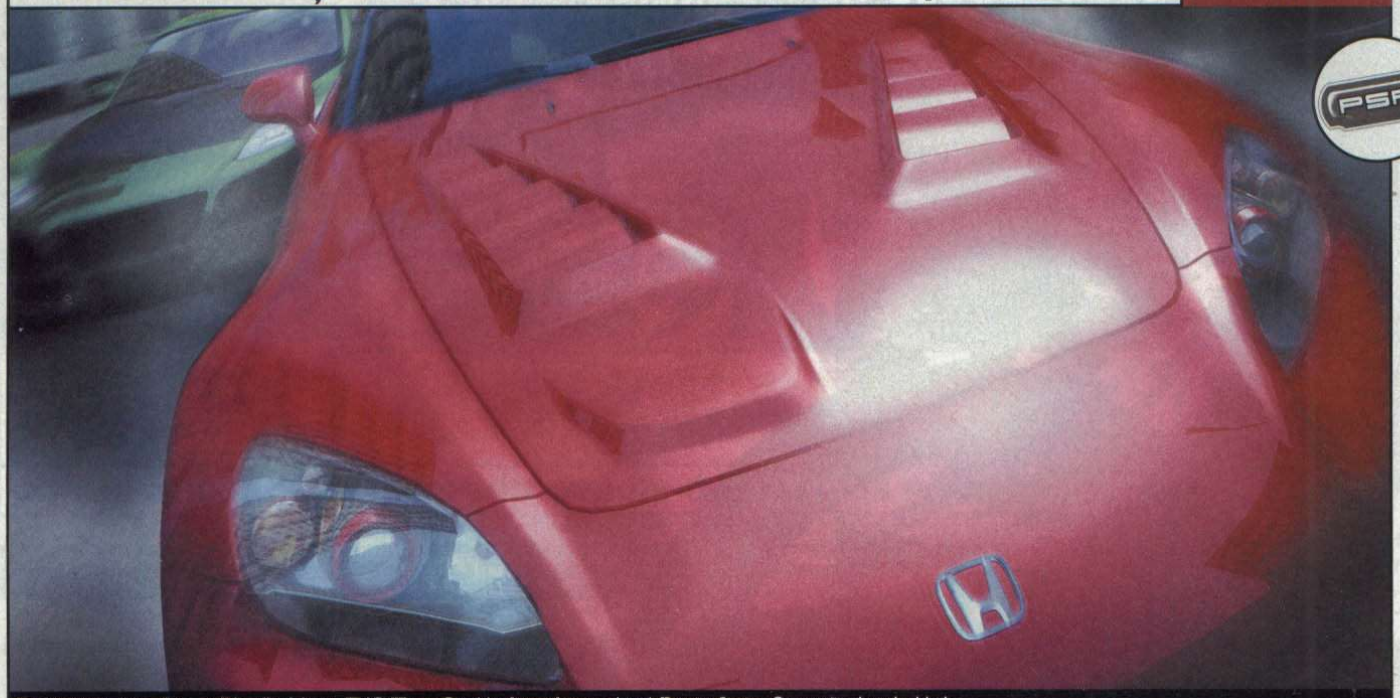
www.braview.com.br

BraView

JUICED: ELIMINATOR

NOTA 7,5

Poucas mudanças nessa mais nova conversão para o PSP



Produtora: Juice Games **Distribuidora:** THQ **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Sensação de velocidade
Ponto fraco: Mais uma conversão maquiada **Gráficos:** 7,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 7,5 **Desafio:** 8,0

por Leandro Rodrigues

Carros velozes, repletos de aparatos tecnológicos, dezenas de opções de personalização e vários circuitos para colocar as habilidades à prova. Não se trata de mais uma versão do *Need for Speed Underground*, mas sim da conversão de *Juiced* para o portátil da Sony.

Os modos de jogo são praticamente os mesmos da versão de PS2: existe um modo arcade em que é preciso cumprir eventos predeterminados, como circuito, drift, sprint e campeonatos. Já no modo carreira, você deve começar do zero, comprando um carro simples, equipando a caranga com acessórios que aumentam a performance e desafiando seus oponentes em busca de mais grana para investir na sua frota particular de máquinas envenenadas. Em ambas as modalidades, foi acrescentada uma competição inédita e que dá o nome ao jogo: trata-se da Eliminator, e nela os competidores correm em um circuito onde o último colocado de cada volta é eliminado da disputa. Esse tipo de competição não chega a ser uma novidade para os amantes de games de corridas, mas é um atrativo a mais para quem já tinha jogado a versão de console. O pacote conta ainda com oito novos personagens e equipes, nove veículos inéditos e um modo multiplayer sem fio que, inclusive, dispensa a presença de outros UMDs em várias pistas.

Juiced: Eliminator é um bom jogo de corrida, ideal para amantes da velocidade, mas tem um pequeno probleminha: é quase o mesmo produto que saiu para os consoles, com uma leve maquiada pós-conversão.

ELIMINADO A cada volta, um piloto cai fora

Eliminator é basicamente o mesmo jogo que saiu para PS2, mas traz modos multiplayer inéditos, além de novos pilotos e carros.

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Jogos Originais novos
a partir de R$99,00
em 3x sem juros no cartão!

Ou acima de **R$100,00** em produtos,
você pode parcelar em **6x sem juros** no cartão*!
Compre em nosso site e receba em sua casa!

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19)
2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

HQ digital foge das limitações do papel e surpreende

NOTA 9,0

Produtora: Kojima Productions **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Aventura **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** leitura inovadora, interativa e desafiante
Ponto fraco: combinar as células de informação pode ser complicado demais **Gráficos:** 10 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,5

por Humberto Martinez

Hideo Kojima realmente não se contenta com pouco. Não satisfeito em revolucionar a série *Metal Gear* a cada versão lançada e ensinar que os games podem quebrar as barreiras do óbvio, o criador de Solid Snake também quer mudar o modo com o qual estamos acostumados a ler quadrinhos. *MGS: Digital Graphic Novel* é a versão digital de um Comic Book de Solid Snake já lançado no Japão, HQ que recontou a famosa história do primeiro *MGS* e o confronto entre Solid e Liquid Snake no Alasca com os ousados traços do artista Ashley Wood (de Spawn).

A grande diferença é que, em vez de apenas ler página após página, o HQ digital conta com o apoio de sons, movimento e onomatopéias visuais para criar uma espécie de animação limitada, ou seja, você não lê apenas, mas também "assiste" aos quadrinhos. Além disso, é possível paralisar todas as cenas e usar o zoom para conferir detalhes e até atravessar objetos e personagens. Imagine um combate entre Snake e um Genome Soldier: usando o zoom, você poder atravessar estes personagens para analisar objetos que estão ocultos atrás deles.

Só é possivel navegar desta forma porque os objetos de cada quadro estão em 2D, mas existem em diferentes níveis de plano. Este é o primeiro ponto de interatividade de *Digital Graphic Novel*, pois existem 318 células de memória, que são pacotes de informação ocultas em objetos, cenários e personagens, revelados apenas com o Zoom. Além disso, há 68 ícones da FOX HOUND escondidos nas 271 "páginas" que compõem a história completa. As células encontradas ficam disponíveis no modo Memory Building System, onde o desafio é conectá-las corretamente para criar uma complexa e esclarecedora rede de informações referentes ao enredo de *MGS*. Já deu para perceber que Kojima não quer que você apenas assista à história, mas também participe e sinta-se desafiado.

VANGUARDA Hideo Kojima inova em tudo

ROGUE TROOPER

Simples, porém intenso e divertido

por Danilo Porto Bastos

NOTA 8,5

Produtora: Rebellion **Distribuidora:** Eidos Interactive **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Desafio
Ponto fraco: Visual **Gráficos:** 7,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 9,0

A caracterização visual dos soldados geneticamente alterados de *Rogue Trooper* pode despertar diferentes impressões nos jogadores. Você pode achar que é uma versão disfarçada do patriotismo gringo, a la Capitão América, servindo aos aliados na luta contra os nazistas. Ou que são super-heróis, como os mutantes da Marvel, cada um com suas habilidades especiais. Ou simplesmente imaginá-los como Smurfs anabolizados e preparados para eliminar o tirano Gargamel. Mas em um ponto, a maioria vai concordar: o game é divertido e cativa rapidamente.

O game se mostra um ótimo tiroteio em terceira pessoa, com variedade de movimentos e ataques, desafio constante e equilibrado, e grande diversidade de obstáculos e tarefas. Nem mesmo os gráficos simples e a falta de opções do modo multiplayer, que permite até quatro jogadores, online ou em LAN, conseguem tirar o brilho do game, que chegou ao mercado sem grandes pretensões e conseguiu um bom lugar de destaque.

UFANISMO Defesa da pátria acima de tudo

OVER THE HEDGE

Reforma agrária nos games

NOTA **4,5**

Produtora: Edge of Reality **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Montes de extras bacanas
Ponto fraco: Fraca identificação com o jogador **Gráficos:** 5,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 7,0

por Eduardo Trivella

Se você jogar *Over the Hedge* sem assistir ao longa de animação da DreamWorks (que aqui no Brasil tem o nome de *Os Sem Floresta*), vai achar o jogo mais chato do que ele realmente é. Isso porque não há o mínimo esforço aparente para situar o jogador no contexto dos sem-floresta, tudo parece muito "jogado" na tela, sem identificação nenhuma entre personagens e usuário.

DESPEJO Os bichos não têm onde morar

Controla-se sempre uma dupla de bichinhos fofos, que pode ser qualquer combinação entre uma meia dúzia de personagens que fazem parte do filme. As diferenças entre eles, tirando a questão do visual, são quase imperceptíveis; então realmente não importa quais deles você escolhe para as missões. A movimentação é em 3D, mas não há controle de câmera e os ambientes têm grandes restrições territoriais, impedindo que o jogador escolha o melhor ângulo para a ação ou vá a um lugar que lhe parece palpável. Se o filme é destinado a um público infantil, as mecânicas de jogo não deixam dúvidas de que o game segue pelo mesmo caminho. Isso não é necessariamente algo ruim, mas por tudo aquilo que o game proporciona (o que já não é muito) fica a sensação de que é apenas mais um daqueles títulos de plataforma lançado às pressas para aproveitar a carona do filme que, certamente, faz a cabeça do público infanto-juvenil.

O que mais parece valer a pena é a batelada de extras. Há inúmeros itens espalhados por todas as fases do jogo (a maioria está bem à vista) que destravam vídeos, artes conceituais, músicas e gibis da turminha dos sem-floresta, o que concede um passatempo a mais para aqueles que gostarem do filme e quiserem mais informações sobre o mesmo.

PLAYSTATION
Assistência Técnica Especializada
III NDI
Desde 1992
▸ Venda e troca de consoles
▸ Rode no seu Vídeo Game todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas
▸ Conserto: 6 meses de garantia
▸ Consertamos PSP
Limpeza da lente gratuita
Fone: 5533-6914/ 5094-0971 • Site: www.ps6.com.br
Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

STREAMBOT CHRONICLES

NOTA 7,0

Repleto de alternativas, mas com erros primários

Produtora: Irem Software **Distribuidora:** Atlus Software **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Muitas alternativas no enredo
Ponto fraco: Freqüentes quedas de frames **Gráficos:** 7,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,5 **Desafio:** 7,0

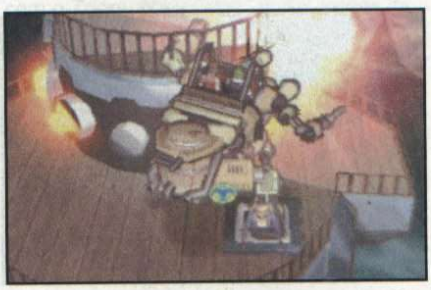
SALVADORA – Connie é a garota que dá aquela mão ao herói Vanilla Beans

por Leandro Rodrigues

Vanilla Beans acorda em uma praia ensolarada e temos a impressão de que está tudo bem, mas, na verdade, o (desconhecido) herói está completamente sem memória. Uma garota chamada Connie tenta ajudar, mas nesse exato momento, o local onde eles estão é atacado. Não demora e eles encontram um Trotmobiles, uma espécie de robô que funciona como um veiculo para os habitantes locais. Desse ponto em diante, é você quem define o que vai acontecer na complicada trama de *Streambot Chronicles*.

De acordo com suas respostas nos diálogos com outros personagens, o caráter de Vanilla vai sendo moldado. Isso influencia diretamente nos trabalhos e missões que você recebe durante a aventura. Esse mecanismo possibilita diversas alternativas durante o jogo, acrescentando muitas horas extras de diversão aos jogadores que desejarem explorar tudo o que existe no game.

Streambot Chronicles tem um belo visual, com cenários simples, mas bem desenhados; pena que alguns deslizes foram cometidos durante o processo de finalização. Um bom exemplo é que é praticamente impossível jogar cinco minutos sem perceber uma forte queda de frames. Isso torna tudo cansativo e faz a empolgação dos menos persistentes se dissipar em pouco tempo.



SENSIBLE SOCCER

NOTA 5,5

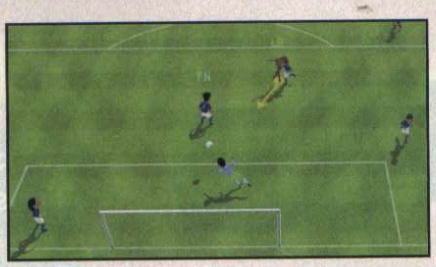
Na contramão do seu tempo

Produtora: Kuju Entertainment **Distribuidora:** Codemasters **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Mais de 300 times
Ponto fraco: Não tem opção online e o desafio é baixo **Gráficos:** 5,0 **Som:** 5,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 4,0

por Leandro Rodrigues

Sensible Soccer retorna aos videogames justamente em um momento em que todos os jogadores de futebol virtual só têm olhos para dois títulos: *Winning Eleven* e *FIFA*. Mas este aqui tem um proposta completamente diferente.

Enquanto as duas famosas franquias buscam se tornar o simulador definitivo de futebol, *Sensible Soccer* visa proporcionar uma boa diversão para os jogadores casuais que não suportam apertar dezenas de botões para marcar um gol. Nesse ponto, os produtores conseguiram o que queriam: com dois botões você consegue armar jogadas e fazer golaços. Também não existem centenas de opções de táticas e personalização – é tudo muito simples neste game de futebol.



A grande pergunta é se um jogo como este ainda tem espaço em uma época que se vive a expectativa da chegada do PlayStation 3. Os gráficos são simples demais, os contornos do rosto praticamente não existem, o campo não tem nenhum detalhe que chame a atenção e, ainda por cima, a câmera segue o padrão das versões mais antigas de *Sensible Soccer*, ou seja, as partidas rolam na vertical.

A proposta de ser um game de esporte voltado para o gamer casual é boa, mas isso não significa que jogadores dessa categoria não gostem de visuais com qualidade. Nesse ponto, o jogo errou feio.

INCHADOS Não vale bolada na cabeça

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade Nota Fiscal Procedência

Oficina Própria 11 ANOS no mercado Técnicos Qualificados

Garantia Estendida 1 ANO nossa Garantia A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6x R$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 750,00
(PARA PAGAMENTO
À VISTA)

Promoção 1

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa ou Camiseta Winning Eleven 10
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

APENAS
6x R$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 680,00
(PARA PAGAMENTOS
À VISTA)

Promoção 2

- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

MODELO 75001

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$110,00
À VISTA

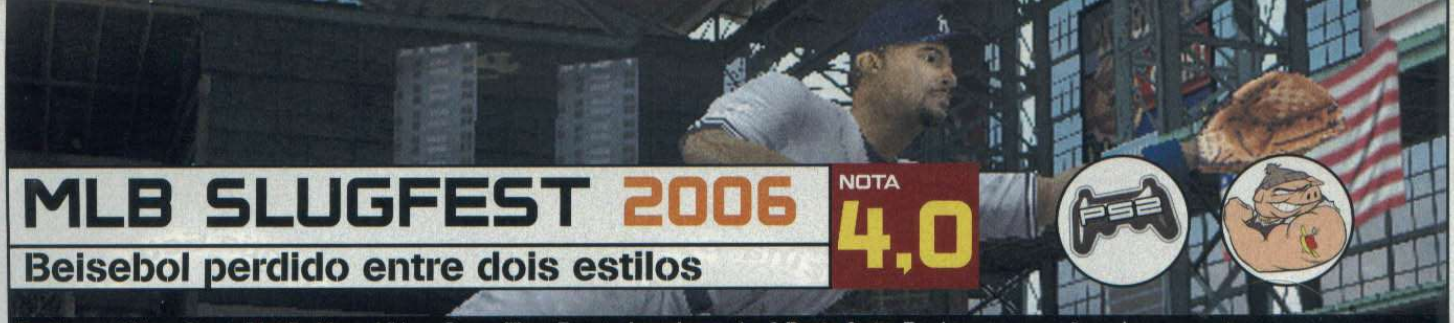
Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse www.fratelllogames.com.br

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - 2º andar loja 208 -
Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão validas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação



MLB SLUGFEST 2006

Beisebol perdido entre dois estilos

NOTA **4,0**

Produtora: Midway Games **Distribuidora:** Midway Games **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Funciona pra quem não conhece o esporte
Ponto fraco: Muita fantasia no jogo tira a graça de jogar **Gráficos:** 5,0 **Som:** 5,0 **Controle:** 3,0 **Diversão:** 3,5 **Desafio:** 6,0

por Nelson Alves Jr.

Não tenho absolutamente nada contra jogos arcade. Pelo contrário. O problema é quando a produtora não se decide pra que lado seguir. Ou faz um "big arcade" daqueles pra qualquer um jogar ou finca o pé na simulação. Só não fique em cima do muro, oras!

A versão 2006 de *Slugfest* peca quase em todos os quesitos. A começar pelos

■ **É FOGO** O que se salva são os arremessos

controles, que mais confundem do que simplificam a vida do jogador. Para não ser tão chato, salvam-se os arremessos, que estão de acordo com a proposta do jogo. Como padrão em títulos de beisebol, cada botão do controle significa um tipo de efeito na bola. Logo, basta escolher um e pronto. Até aí, ok.

Continuando a partida, chega o momento de rebater. E chega também o primeiro sufoco. Um arcade deve tornar a experiência divertida mesmo para quem não conhece o esporte. Até porque aqueles que conhecem preferem algo mais realista. Logo, acertar a bolinha deveria ser simples. Esquece. Falta balanceamento. Se há arremessos cheios de firula, qual a razão para as rebatidas serem sempre iguais? Pra mim, falta de competência.

Ainda em relação aos confusos controles, chega o momento de manusear os defensores. Haja paciência! Para devolver a bola para uma das bases, seja qual for, é preciso mirar usando o analógico. Um método arcaico e pouco inteligente. Estaria perfeito simplesmente mapeando cada base de acordo com a posição dos botões. Ou seja, bola na primeira base, triângulo na segunda e por aí em diante.

Se com todos os problemas o game divertisse um pouco, valeria um voto de confiança. Infelizmente, rola o contrário. Chato e sem empolgação, figura entre os piores jogos de beisebol que já testei no PlayStation 2.

FLATOUT 2

Corridinha trash, destruidora e divertida

NOTA **7,0**

Produtora: Burgbear Entertainment **Distribuidora:** Vivendi Games **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 6 **Ponto forte:** Destruição total
Ponto fraco: Os gráfico e sons dos carros deixam a desejar **Gráficos:** 5,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 10,0 **Desafio:** 6,0

por Erick Melo

Seguindo a mesma linha do primeiro título, *Flatout 2* traz muita diversão e destruição, para você que adora um jogo de corrida e sempre quis encarnar o Satoro Nakajima no volante. Eu, que já gosto de games de velocidade, fiquei entusiasmado quando vi o piloto sair voando pelo pára-brisas e se estraçalhar na parede de uma casinha em que bati. Fiquei mais emocionado ainda quando usava o nitro e fazia questão de arrebentar a traseira do carro da frente, sem nenhum medo de me suicidar e ao som de Audioslave e Megadeth.

Mas nem tudo é emoção. O jogo peca bastante nos gráficos: paredes e pilastras parecem ser feitas de isopor, a água na beira da estrada tem mais cara de defeito do que de efeito e os cenários em algumas corridas são bem feios. Além disso, o som dos carros não transmitem nenhuma emoção.

Falhas à parte, o título oferece diversas formas de corrida, sendo que o modo principal é o Carreira, no qual o objetivo é juntar uma grana para equipar a caranga e ficar entre os três primeiros ao final de cada campeonato, habilitando assim novos circuitos e carros. Outros modos incluem Single Race, Single Event e os destaques Single Stunt, que é o arremesso do piloto o mais alto possível, e Single Derby, que são batalhas entre carros nas quais pode sobrar apenas um. Então, respire fundo, acelere forte e tente sair vivo de *Flatout 2*.

■ **PODE QUEBRAR** Essa é a diversão aqui

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Os macacos já não são os mesmos

NOTA 8,0

Produtora: Traveller's Tales **Distribuidora:** Sega **Tipo:** Plataforma **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Os minigames
Ponto fraco: Modo Story cansativo para um portátil **Gráficos:** 7,5 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 8,5

■ **TIRANDO ONDA** A macacada se diverte

por Leandro Rodrigues

Cinco reinos e um só objetivo: unificação. Pode parecer promessa de líder idealista, mas essa é a história de *Super Monkey Ball Adventure*. Você pode escolher quem vai encarar esse desafio entre quatro opções para o modo principal de jogo: Aiai, Meemee, Gongon ou Baby, todos cheios de disposição e novos truques.

A principal mudança é que, nessa nova versão, não é possível controlar a tela como nos jogos anteriores. Agora você controla o próprio personagem, o que reduz drasticamente o desafio. Também é possível subir pelas paredes, dependendo do nível de inclinação da mesma e da velocidade com que você vai contra ela.

Os modos de jogo estão divididos em três categorias: a primeira é o Story Mode, em que é necessário explorar cada um dos cinco reinos em busca de desafios e, claro, muitas bananas. No meio dos cenários, você encontra portais que levam seu personagem até um dos tabuleiros. Daí em diante, é só conduzir seu macaquinho em segurança até o portal de saída da fase. A segunda categoria é o Party Games, seis minigames para jogar sozinho ou com um amigo. Por último, temos o Challenge Mode, que são simplesmente os tabuleiros sem a enrolação da história.

Super Monkey Ball Adventure é um jogo divertido que passou por diversas mudanças para tentar ganhar uma nova cara. Algumas são bem-vindas, mas outras tiraram um pouco do grande desafio que fez a fama da série.

PINBALL CLASSICS THE GOTTLIEB COLLECTION

Muitas máquinas e muitos desafios

NOTA 8,0

Produtora: Crave Entertainment **Distribuidora:** FarSight Studios **Tipo:** Estratéga **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Todas as máquinas possuem histórico e instruções **Ponto fraco:** Um som ambiente cairia bem... **Gráficos:** 7,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,0

por Leandro Rodrigues

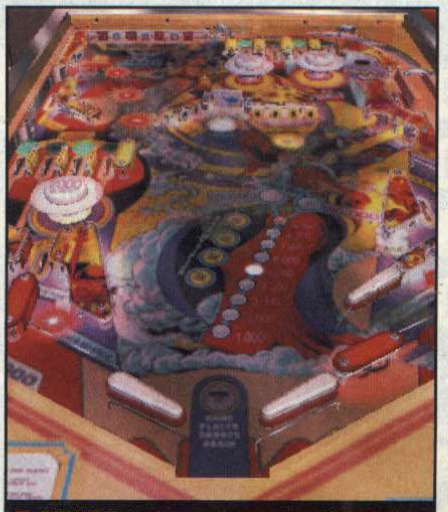
Sou um cara suspeito para analisar um jogo de pinball. Desde que me conheço por gente, já ficava encantado com essas maravilhosas máquinas e gastava uma boa grana com elas. Não é à toa que passei tantas horas jogando essa coletânea: *Gottlieb Collection* tem tudo o que um admirador de pinball deseja.

Para começar, são dez máquinas, uma mais divertida que a outra, que simulam coisas como um jogo de sinuca ou uma partida de boliche. Todas possuem um menu com curiosidades como ano de lançamento, responsáveis pelo projeto e instruções para superar os desafios.

Além de várias opções de torneios, o jogo oferece uma opção muito interessante: é possível compartilhar qualquer uma das máquinas e jogar via rede sem fio com um amigo que não tenha o jogo. Nessa modalidade, cada um vê sua partida individualmente, mas o placar do oponente aparece a todo instante no alto da tela para que ninguém se perca. Obviamente, ganha quem faz mais pontos.

Outra função interessante é que é possível jogar com o PSP na posição horizontal – mais tradicional – ou então na vertical. A segunda opção, apesar de ampliar o campo de visão, é um pouco desconfortável para segurar.

Essa compilação é perfeita para pessoas que gostam de desafios e que babam toda vez que se deparam com uma destas clássicas máquinas.



■ **GENIE** Esta é apenas uma das 10 máquinas

HUMMER: BADLANDS

NOTA 5,5

Produtora: Eutechnyx **Distribuidora:** 2K Games **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Poder dirigir um Hummer **Ponto fraco:** Na tração 4x4, o jogo fica ruim **Gráficos:** 6,0 **Som:** 5,0 **Controle:** 6,0 **Diversão:** 6,5 **Desafio:** 5,0

Mais enjoativo que suco de groselha

por Erick Melo

Hummer Badlands é uma mistura de bolo de suspiro com goiabada e açúcar caramelizado. Logo nos créditos iniciais, vi o logotipo da General Motors e imaginei um jogo à altura da famosa montadora, mas que, no final das contas, é apenas chato e enjoativo.

Ele é dividido em cinco categorias: Extreme Off-Road (fechar o circuito no tempo determinado passando por obstáculos naturais como pedras e rios), Beat the Clock (tomada de tempo com checkpoint), Championship (campeonatos em locais como Arizona, Peru e Califórnia com diferentes trajetos), Quick Race (corrida normal) e Time Trial (tomada de tempo simples). De todas essas categorias, as que se salvam são Beat the Clock e Championship, que pelo menos trazem um pouquinho de emoção.

E se você acha que tudo está perdido, tenha certeza de que pode piorar ainda mais. O narrador do jogo é mais chato que o Galvão Bueno em jogo que o Brasil está perdendo e a jogabilidade é muito simples, entediante e sem nenhum desafio. Isso tudo faz de *Hummer Badlands* uma péssima escolha na hora de acelerar um game do gênero. Caso você já tenha comprado, pinte de verde e jogue no mato pra ninguém nunca mais achar.

NATUREZA A maioria das pistas é off-road

AND 1

NOTA 3,5

Novos Globetrotters erram a cesta

Produtora: Black Ops **Distribuidora:** Ubisoft **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Ponto forte? **Ponto fraco:** Péssimo uso da And 1 **Gráficos:** 3,0 **Som:** 4,0 **Controle:** 2,0 **Diversão:** 2,0 **Desafio:** 5,0

por Nelson Alves Jr.

And 1 ficou devendo em praticamente todos os aspectos. O primeiro impacto negativo é o do visual pobre, trazendo modelagens aquém do esperado. No entanto, se para você gráficos são detalhes sem importância, saiba que nem a movimentação se salva. Acrescente a isso um controle pavorosamente confuso e pronto, o caldo engrossou. Faltou inclusive um tutorial detalhado para ensinar como usar os botões adequadamente. Pra se ter idéia, as fintas são divididas em três níveis.

PODREIRA And 1 merecia coisa melhor

No primeiro nível você usa o analógico direito. Para o nível dois, você precisa de ambos os analógicos. Mas espere. O analógico esquerdo também é usado para movimentar o jogador. Calma que piora. No nível três, além das duas alavancas, você usa um dos botões de cima. Conclusão: a frustração é imensa em notar que isso não funciona de maneira alguma. Em suma: curte basquete de rua? Então, continue jogando *NBA Street* ou *NBA Ballers*.

STACKED WITH DANIEL NEGREANU

NOTA 3,0

Jogo de cartas marcadas

Produtora: 5000ft **Distribuidora:** Myelin Media **Tipo:** Esporte **Jogadores:** 1 a 10 **Ponto forte:** Desligar o PS2 e jogar um truco com os amigos **Ponto fraco:** Ser obrigado a fazer um review deste jogo **Gráficos:** 5,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 7,0

por Eduardo Trivella

Esse joguinho de pôquer tem pretensões de ser "o jogo eletrônico de cartas com melhor IA de todos os tempos". A distribuidora chegou até a dizer por ai que *Stacked* podia ser encarado como uma espécie de "*Halo* com fichas de aposta". Então tá... conta outra, vai.

Daniel Negreanu é um dos maiores jogadores de pôquer da atualidade e está presente dando conselhos aos jogadores que se iniciam no manejo do baralho. Pena que os pitacos do cara nem sempre dão resultado e muitas vezes ele fala a mesma coisa em diferentes situações. Também não há atrativos como gráficos espetaculares (as cartas nem fazem contato com as mãos dos jogadores!) ou uma trilha sonora que impeça a sonolência de falar mais alto. Vai por mim: qualquer partidinha de truco em uma roda de amigos dá de 10 a 0 nisso aqui.

MAGIA As cartas não precisam ser tocadas

GALLOP RACER 2006

Cavalos melhores do que muitos carros

NOTA **8,0**

Produtora: Tecmo **Distribuidora:** Tecmo **Tipo:** Corrida / Simulador **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Riqueza de detalhes
Ponto fraco: Curva de aprendizado longa **Gráficos:** 8,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 8,0

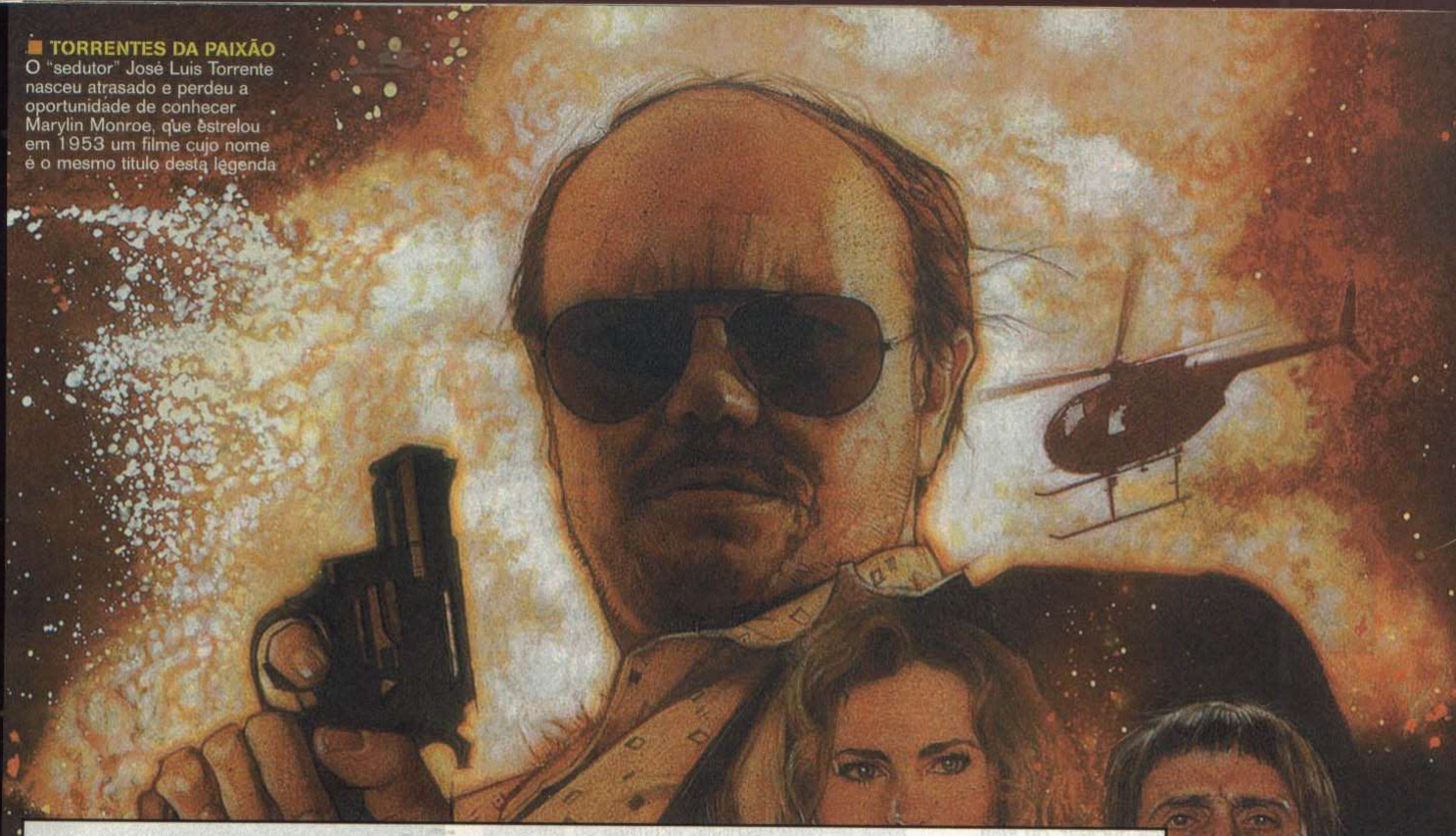
por Leandro Rodrigues

Meus conhecimentos sobre cavalos são tão complexos quanto as minhas noções sobre física nuclear, ou seja, não existem. Imaginem então a minha surpresa – e desespero – quando *Gallop Racer 2006* caiu, literalmente, no meu colo durante o fechamento desta edição.

Surpresa maior foi perceber que o jogo é muito bom. Fazendo uma rude comparação, *Gallop Racer* é, no meio eqüestre, o que *Gran Turismo* é no mundo da velocidade. Você tem a oportunidade de pegar um pequeno pônei, cuidar dele até que vire um forte cavalo e treiná-lo para que se torne um grande corredor. Opções é o que não faltam neste simulador eqüino; é possível escolher até o tipo de ferradura que seu cavalo vai utilizar, que deve ser selecionada de acordo com o tipo físico da montaria e levando em conta o esforço que ele precisará realizar nas corridas.

Existe a opção de montar um verdadeiro estábulo com vários cavalos premiados, tudo isso para enfrentar as mais de cem corridas, algumas só para jóqueis profissionais. Um detalhe que pode desmotivar jogadores mais casuais é que o jogo não foi feito para todo mundo. Para superar a complicada linha de aprendizado, são necessárias muitas horas de treinamento.

■ **GRATA SURPRESA** – *Gallop Racer* é um ótimo jogo de corrida que não tem carros



TORRENTES DA PAIXÃO
O "sedutor" José Luis Torrente nasceu atrasado e perdeu a oportunidade de conhecer Marylin Monroe, que estrelou em 1953 um filme cujo nome é o mesmo título desta legenda

TORRENTE 3: EL PROTECTOR

A natureza não tem hora para chamar

NOTA **6,0**

Produtora: Virgin Toys **Distribuidora:** Virgin Play **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Humor afiado
Ponto Fraco: Movimentação horrível **Gráficos:** 6,0 **Som:** 6,5 **Controle:** 5,5 **Diversão:** 6,5 **Desafio:** 6,5

por Leandro Rodrigues

Alguns jogos ficam escondidos no fundo das prateleiras e somente meia dúzia de pessoas os conhecem. Ainda mais quando o lançamento é restrito a apenas alguns países. Esse o caso de *Torrente 3: El Protector*, que foi lançado somente na Espanha.

O mais interessante é descobrir que um jogo tão desconhecido foi inspirado em um filme homônimo, que chegou a ser líder de bilheteria na Espanha, desbancando até sucessos como *Star Wars: Epsódio III*.

O jogo conta a história de José Luis Torrente, um policial aposentado, que atualmente faz trabalhos como detetive. Gordo, suado, cafajeste e sempre proferindo obscenidades, ele não tem nenhum pudor: rouba inocentes, mente, usa drogas e satisfaz suas necessidades mais rudimentares na hora e local que bem entende. Esse "nobre" detetive é encarregado de proteger uma deputada européia que está em Madrid para fechar as fábricas da multinacional Petronosa, uma empresa acusada de irregularidades e de crimes conta o meio-ambiente.

GTA à espanhola

O conceito do jogo é muito parecido com *GTA*, ou seja, uma enorme cidade (no caso Madrid), que você pode explorar por todos os cantos. Opções é o que não faltam: você pode entrar em bares, farmácias, ginásios de esporte, restaurantes e também casas de entretenimento adulto.

Diferentemente do título da Rockstar, onde é possível pegar qualquer carro, em *Torrente 3* você começa com permissão para dirigir somente veículos de duas rodas, como motos e mobiletes, e mais tarde pode comprar habilitações para dirigir coisas maiores.

Além das missões que aparecem a todo instante, também é necessário atender as necessidades do personagem, como alimentação, grana e até chamados da natureza. Isso mesmo, No meio de uma missão, Torrente pode sentir uma tremenda vontade de ir ao banheiro. E o que é pior: enquanto ele não se aliviar, sua movimentação fica muito lenta.

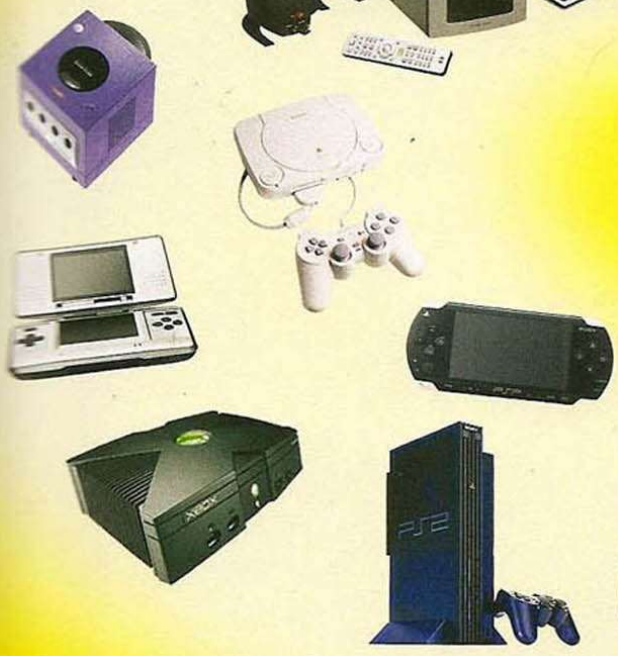
Rindo para não chorar

Assim como no filme, a história é cheia de diálogos engraçados e situações inusitadas. Mas só isso não é sinônimo de qualidade. Daí para frente, a produtora pecou em quase todos os elementos.

A movimentação do personagem é totalmente desengonçada, mirar em um inimigo é um martírio e também é possível perceber quedas de frames durante a partida. O som não chega a ser ruim, mas não empolga na maioria das vezes, e muitas a ação é interrompida para que a próxima tela seja carregada.

Torrente 3: El Protector vale para quem gosta de jogos exóticos. Ele até possui boas idéias, mas se elas tivessem sido melhor aproveitadas, certamente seria uma boa alternativa para os fãs de GTA.

World Online



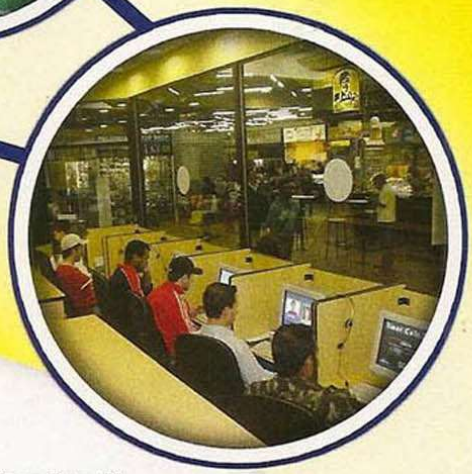
Aqui o desafio é maior!

Garantia Total

- Jogos em Rede nos Pc´s, PSP em rede wirelles, PS2 Online, rede Wirelles para Notbook
- Venda de Consoles
- Destravamento
- Manutenção de Computadores
- Jogos Originais para todos os Consoles

Tudo em até 12X

Carne, Cheque, Cartão, Depósito Bancário



"2º Campeonato de Wining Eleven 8"

Inscrições Abertas até 10/08"

VISA Credial Losango Bradesco Banco do Brasil UNIBANCO

Fone: 3698-5598

Sedex para todo o Brasil

Visite nosso site: www.worldonlineshop.com.br

Av.dos Autonomistas nº 500 Loja 36/37 Vila Yara – Osasco

$UPERDICA$ PARA O $UPERCON$OLE

Fotos: Nelson Alves Jr. - Produção: Aida Lima - Modelo Fajuto: Eduardo Trivella

Você que é leitor assíduo da **Dicas & Truques para PlayStation** deve se lembrar de uma matéria que fizemos há cinco meses, na edição 86, intitulada "Como Conseguir um PSP". Nela, dávamos alguns toques e conselhos para você descolar um portátil da Sony, um dos videogames mais cobiçados por jogadores do mundo inteiro, principalmente no Brasil.

Para dar continuidade à série, trazemos agora uma matéria do mesmo naipe, mas com o PS3 como objeto de desejo no lugar do PSP. Afinal, a hora da transição entre as plataformas atual e de nova geração da Sony está chegando e nós temos certeza de que você está doidinho para ter um PlayStation 3 em sua casa.

OS OLHOS DA CARA

Ninguém precisa mentir aqui: o PS3 é caro. Tão caro que dificilmente você vai ter grana para investir nele logo no lançamento: nos Estados Unidos, a versão básica será vendida a US$ 499 e a versão completa sairá pela bagatela de US$ 599. Fazendo uma conta não muito dolorosa, podemos dizer que, com sorte, o console sairá por R$ 3.000,00 em importadores no Brasil. Mas não nos espantaremos se houver loja vendendo o produto na casa dos R$ 4.000,00 (pausa para se recuperar do choque e do tombo).

Agora que você já se levantou, vamos em frente. Uma saída seria esperar o console ter algum tempo de estrada para o preço baixar, mas como sabemos que a paciência não é uma das maiores virtudes de quem gosta de jogar videogame, é melhor procurar outras alternativas.

Assim como na matéria do PSP, temos algumas dicas básicas (e sérias) para que você alcance o seu objetivo. Como não há previsão de lançamento deste sistema no Brasil, o jeito mais fácil e barato de conseguí-lo é comprando no exterior, se você por acaso for viajar para fora. O PS3 será lançado em novembro, quase simultaneamente nos EUA, Europa e Japão; então, se você tem planos de viagens ao exterior, separe uma grana para comprar o aparelho e mais algum troco para deixar como imposto na alfândega se por acaso adquirir a versão mais cara e ultrapassar a cota de importação, que é de US$ 500 (o imposto é cobrado apenas sobre o que exceder esses 500 dólares).

Mas mesmo para quem não tem pretensões de viajar para fora do País, ainda existem algumas opções. Você pode vender videogames antigos, brinquedos e outras tranqueiras para juntar a grana necessária e realizar seu sonho. Pode, também, continuar participando das promoções da **D&T**, já que vai chegar uma hora em que daremos consoles PS3 como prêmio. Só não podemos revelar, por enquanto, quando isso vai acontecer, mas pode ter certeza de que vai rolar.

Altair, o personagem principal de *Assassin's Creed*, se prepara para dar um bote na sua carteira

CON$EGUIR DA $ONY

APELANDO GERAL

Esses conselhos anteriores são interessantes, mas... você não vai viajar e nunca teve sorte com promoções. Bom, meu amigo, então a solução é apelar para soluções menos tradicionais. Acompanhe a seguir alguns métodos (pouco eficazes, é verdade) inspirados em games para economizar ou arrecadar dinheiro a fim de comprar o PS3, mas tenha em mente que, em todos eles, você corre o risco de passar vexame e ultrapassar a fina linha que separa o esperançoso do ridículo. Exatamente como fez o infeliz cobaia que posou para nossas fotos.

GUITAR HERO

Se você investiu uma grana neste acessório, use-o para recuperar o dinheiro. Aproveite festas para mostrar a sua presença de palco e, se der resultado, leve o show para estações de metrô ou centros comerciais. Só não esqueça de colocar um chapéu no chão para o povo depositar as doações.

GOD OF WAR

Construa um mini-santuário e faça seus pedidos ao deus da guerra (em inglês, *God of War*, que por sinal é um dos melhores jogos do PS2). Quem sabe Kratos, o personagem principal do game, não intercepta suas preces e sai do Olimpo para batalhar um PS3 para você...

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Se você já almoçou ontem, por que almoçar hoje novamente? Economize o dinheiro e faça como Snake, o protagonista da série *Metal Gear Solid*: retire sua alimentação da natureza, totalmente de graça. Mas tenha à mão alguns envelopes de sal de fruta para qualquer eventualidade.

DANCE DANCE REVOLUTION

Esta dica também funciona para perder uns quilinhos. No mesmo esquema do show de *Guitar Hero*, reúna uma platéia e requebre o esqueleto. Dá mais certo se você for do sexo feminino e usar alguma música de ritmo "caliente", mas os homens também podem despertar a compaixão do público.

GTA PIZZA BOY

Consiga uma lambreta bem barata e faça serviços de "delivery". Tente uma pizzaria, pois você pode mendigar pedaços de pizza; ou então uma locadora de games. Vai que você fica amigo dos clientes e conhece alguém que já tenha comprado um PS3.

KARAOKÊ REVOLUTION

Mais um da série "Você é o show". O objetivo é hipnotizar os outros com sua voz, por isso, prefira músicas que toquem o coração do ouvinte. Se sua voz for pior do que a do MC Naldinho, tranque a platéia em um quarto e só libere os coitados mediante pagamento.

ASSASSIN'S CREED

Esta última dica é só para o caso de tudo dar errado e você ser perseguido por aqueles de quem tentou arrancar dinheiro. A exemplo do futuro game para PS3, use um disfarce de monge e misture-se para não ser identificado. E esconda bem a grana já conseguida.

Uma das melhores razões para se ter um PSP, game exclusivo do portátil deixa todo mundo "loco"

por Leandro Rodrigues

Produtora: Sony Computer Entertainment **Distribuidora:** Sony Computer Entertainment **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** A trilha sonora **Ponto fraco:** Não ter saído antes **Gráficos:** 8,0 **Som:** 10 **Controle:** 9,5 **Diversão:** 10 **Desafio:** 10

NOTA 9,5

LocoRoco chega para confirmar algo que já estava na cara: quando as produtoras param para criar um jogo exclusivo para o PSP, o resultado é extremamente satisfatório. Foi assim com *Daxter*, *Lumines*, *Mercury* e agora com *LocoRoco*.

Parte do atrativo deste jogo se resume à sua simplicidade. Com apenas três botões, todos os movimentos disponíveis são executados, e o jogador não controla diretamente o personagem, mas sim a tela. Com o botão L, a tela é movimentada para a esquerda e com o R, para a direita. O objetivo principal é coletar os 20 LocoRocos que estão espalhados pela fase. Os bichinhos vão se agrupando e o bichão vai ficando cada vez maior. Em certas horas, é preciso separar todos; isso é feito com o botão ● e é necessário, por exemplo, para passar por lugares estreitos. Para reunir o grupo, é só apertar ● mais uma vez.

Não há como ficar indiferente à magia de LocoRoco, um game simples porém divertidíssimo

A estrutura dos cenários é incrível, com destaque para as fases no gelo – onde LocoRoco fica praticamente incontrolável ao entrar em contato com a superfície – e as fases dentro de outros bichos mais conhecidos de nossa fauna, como sapos e cobras. Para deixar tudo ainda mais divertido e complicado, o jogo está repleto de lugares secretos. Para achar cada um deles, é preciso explorar muito bem as extremidades da tela, o que remete aos desafios dos bons jogos da geração 8-bit.

As músicas são um caso à parte: cantaroladas pelas criaturas do jogo na língua nativa dos LocoRocos, lembram um coral de crianças meio desafinadas mas que, de alguma forma, conseguem achar o tom certo. O resultado são músicas agradáveis, divertidas, grudentas e que chegam, inclusive, a superar *Katamari Damacy*, considerado por mim e por muitos como o jogo com a melhor trilha sonora dos games modernos.

Para completar, *LocoRoco* ainda vem com três minigames e a "Loco House". Na Casa do Loco, você pode usar os itens que ganhou no jogo para montar um circuito maluco para seus LocoRocos circularem.

Entenda melhor o jogo

LocoRocos

Criaturas que vivem cantarolando cantigas inintelegíveis. Você não os controla diretamente, apenas inclina a tela com os botões L e R para que a inércia cumpra seu papel e faça com que os LocoRocos deslizem pelo cenário. Seu objetivo é chegar com o maior número possível (máximo de 20) desses simpáticos seres até o final da fase.

Mui Muis

Personagens azuis que se escondem nos cenários do jogo. Existem três deles em cada fase e quando você os encontra, ganha itens para a sua Loco House.

Sol, Lua e outros objetos tristes

Desde que o planeta dos LocoRocos foi invadido, grande parte dos habitantes está triste e dorme o tempo todo. O papel dos LocoRocos é levar a alegria a esses que já não sorriem. Ao encontrar esses personagens tristonhos, uma mensagem aparece na tela indicando quantos dos seus animados bichinhos é preciso ter no momento. Com o número certo, basta dar um toque no botão ● para que eles se separem e formem um hilariante coral.

Loco House

Todos os itens coletados durante o jogo podem ser utilizados aqui. Você pode criar circuitos muito doidos e colocar os LocoRocos para se divertir. A quantidade de itens é enorme e depende do seu empenho encontrar todos os segredos escondidos nos cenários.

Passagens Secretas

Algo que não falta nesse jogo é segredo. É preciso explorar todos os cantos dos cenários para encontrar as passagens secretas, e não pense você que essa é uma tarefa fácil. Elas não aparecem logo de cara, e seu personagem deve encostar no local certo para que elas se revelem.

FotoLoco

Um recurso muito interessante é a possibilidade de bater fotos do jogo apertando o botão SELECT. As imagens podem ser compartilhadas com seus amigos, usadas como papel de parede em seu PSP e até em matérias como essa que você está vendo aqui na sua revista. Coisa de "loco", não? Um recurso simples e uma ótima idéia que poderia ser implantada em qualquer jogo dessa plataforma.

EXPERIMENTE DE GRAÇA

Ficou curioso?

Mesmo que você não tenha um portátil da Sony, existe uma maneira de comprovar o quanto *LocoRoco* é viciante. Através do site oficial da produtora, é possível brincar com uma versão em Flash, que simula perfeitamente o funcionamento do jogo, sem falar que você ainda pode escutar uma dessas músicas grudentas e até baixá-la no seu celular. Mas se você tem um PSP e anda meio sem grana, baixe o demo e rode diretamente no seu portátil. Só tem a primeira fase, mas já dá para sentir o gostinho desse jogo muito "loco".

Site oficial de LocoRoco

www.locoroco.com

Fotos: Valerio Romahn – **Produção:** Aida Lima – **Maquiagem:** Alexandre Corbanezi - BLZ **Modelo:** Bianca Balsi

GAROTA PLAYSTATION AGOSTO 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Bianca Balsi
Idade: 23 anos
Onde mora: São Paulo/SP
O que faz: é repórter da Viaje Mais, revista de turismo aqui da Editora Europa
O que a gata curte: ler, ir ao cinema, comer bem e fazer musculação
Jogo preferido: *Prince of Wars* (ela não se liga muito em games, então misturou *Prince of Persia* com *Star Wars*, mas a gente dá um desconto porque ela é gata demais, não é mesmo?)
Gostou da garota?
Temos certeza de que você adorou! Se quiser conferir mais algumas fotos da linda Bianca, visite o site da Editora Europa: www.europanet.com.br

Mannheim
Bier

A DICA CERTA PARA DETONAR

ED. 88 R$ 6,90

- Lara Croft voltou. Tomb Raider Legend detonado 100%
- **Detonados PS2:** O Poderoso Chefão; Driver: Parallel Lives
- **E ainda:** Ace Combat Zero (PS2); Midnight Club 3: Remix (PS2); Mortal Kombat Armageddon (PS2)

ED. 87 R$ 6,90

- Tudo sobre o God of War 2, a continuação do game mais premiado do PS2
- **Detonados PS2:** Siren 2; 24 Horas; Black
- **E ainda:** tudo sobre o Winning Eleven 10; Marc Ecko: Contents Under Pressure; Fifa Street 2

ED. 86 R$ 6,90

- Lego Star Wars: aqui, as primeiras imagens e detalhes inéditos do novo jogo
- **Detonados PS2:** Onimusha 4; GTA: Liberty City Stories; Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- **GRÁTIS:** pôster duplo do Winning Eleven 9

ED. 85 R$ 6,90

- Kingdom Hearths II: só aqui o roteiro para chegar ao final desta mistura de Final Fantasy com Disney
- **Detonados PS2:** Matrix: Path of Neo; Crônicas de Narnia
- **GRÁTIS:** pôster com os craques do Fifa Street e tabela da Copa

ED. 84 R$ 6,90

- Prince of Persia: The Two Thrones – encare o maior desafio do Príncipe. Roteiro completo com todos os segredos
- **Detonados PS2:** Castlevania: Curse of Darkness; Os Incríveis 2; 007: From Russia with Love; True Crime 2: New York City

ED. 83 R$ 6,90

- Resident Evil 4 detonado. Grátis: pôster-calendário, com o roteiro do jogo no verso
- **Detonados PS2:** Shadow of Colossus; Dragon Ball Z Budokai; Tomb Raider 2 (PS1)
- Soul Calibur III: listão com todos os signature moves

ED. 82 R$ 6,90

- Socom 3 U.S. Navy Seals: aqui, táticas para vencer sozinho e dicas para jogar online
- **Detonados PS2:** Indigo Prophecy; Sly 3; Mortal Kombat: Shaolin Monks
- **Especial:** dicas para vencer no Ultimate Spider Man

ED. 81 R$ 6,90

- Metal Gear Solid 4: revelamos o visual e os detalhes deste supergame no PS3
- **Detonados PS2:** Darkwatch; Incredible Hulk; Total Overdose; Dino Crisis
- **Detonados Especial:** Winning Eleven 9

ED. 80 R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Fatal Frame 3 The Tormented; The King of Fighters NeoWave; Final Fantasy IX (PS1)
- **Especial:** guia completo do Winning Eleven 9
- Imagens e revelações do Resident Evil 5 para PS3

ED. 79 R$ 6,90

- **Detonados PS2:** Killer 7; Destroy All Humans; Psychonauts; Resident Evil 2 (PS1)
- **Especial:** Marc Ecko´s Getting UP (PS2)
- **E ainda tem:** Novo Tony Hawk´s; We love Katamari (PS2); Hitman 4 (PS2); Fantastic Four (PS2)

EDIÇÕES ESPECIAIS

CÓD. 36003 — R$ 9,90

WINNING ELEVEN

- Táticas, formações detalhadas, Master League detonada e dicas exclusivas para você se tornar um craque de verdade

CÓD. 60014 — R$ 8,90

ALMANAQUE 12

- Detonados do PS2: Mortal Kombat Deception; Tomb Raider: The Angel of Darkness; Onimusha 3; Fatal Frame 2

CÓD. 60013 — R$ 11,90

ALMANAQUE 11

- Detonados do PS1: Syphon Filter 3; Silent Hill 1; Tomb Raider 1; Mortal Kombat 4; Convert Ops: Nuclear Dawn e C-12

CÓD. 60012 — R$ 6,90

PS ONE

- Cinco detonados arrasadores do PS1: Chrono Cross; Breath of Fire 4; Soul Reaver e Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

CÓD. 60010 — R$ 11,90

ALMANAQUE 10

- 100 páginas com dicas só para jogos de PS2. Uma edição com recorde de dicas: são 7.458 dicas de 301 jogos

em uma destas revistas

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Animation Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar de games baseados em animes ou animes baseados em games.

PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.

Aqui vamos direto ao ponto. Só tem dicas infalíveis, segredos e trapaças para os jogos mais desejados do PlayStation 1 e 2, PSP, GBA, GameCube, Nintendo DS, Xbox e PC.

A única revista brasileira feita exclusivamente para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. E todo mês, vem com um mini CD-ROM com dezenas de scripts e programas úteis.

A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV, informática e automação residencial.

Só filmes que valem a pena ver e rever. Todos com ótima qualidade de som, imagem e remasterizados digitalmente.

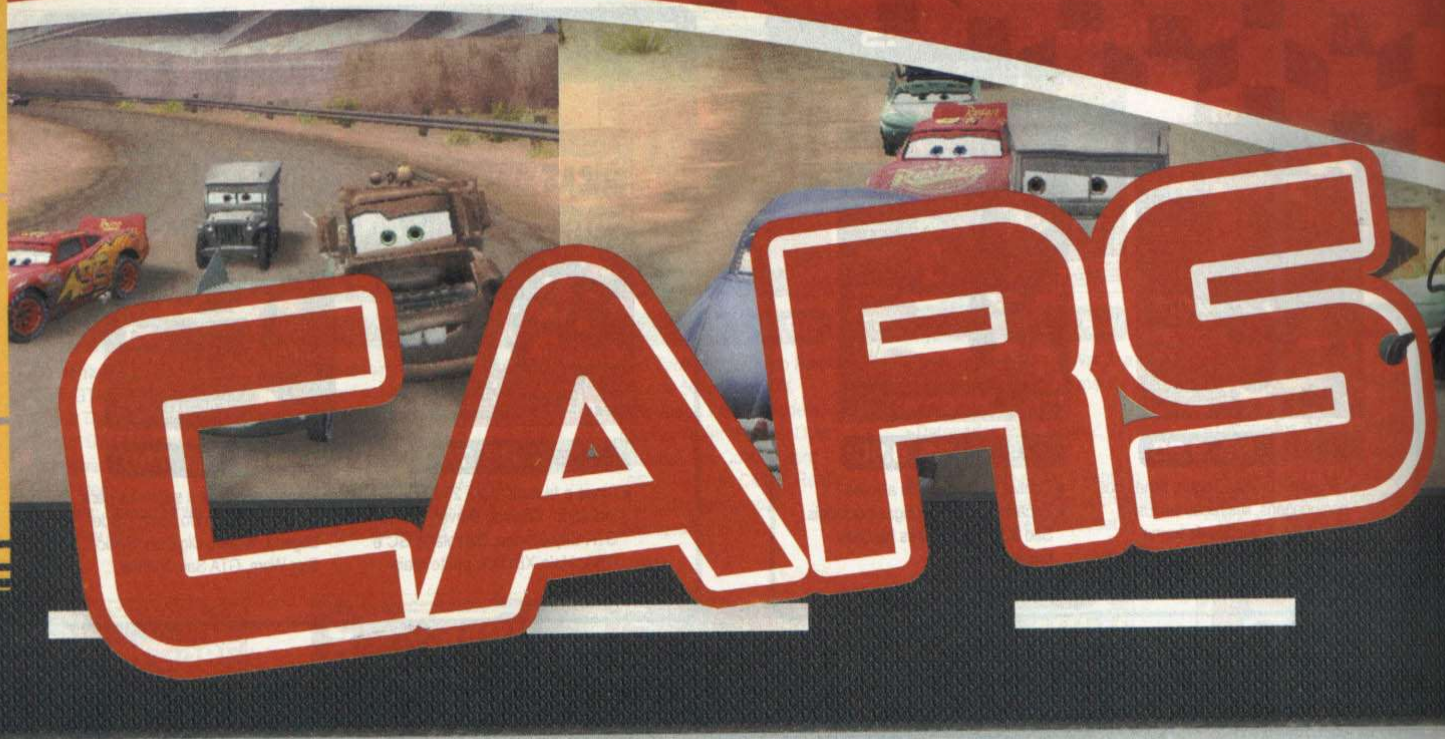
ou acesse o site www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA
REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

Produtora: Rainbow Studios Distribuidora: THQ Tipo: Corrida Jogadores: 1-2 Ponto forte: Minigames
Ponto fraco: a câmera atrapalha em várias situações Gráficos: 8,5 Som: 8,5 Controle: 6,5 Diversão: 8,5 Desafio: 6,5

NOTA **7,5**

por Leandro Rodrigues



CARS

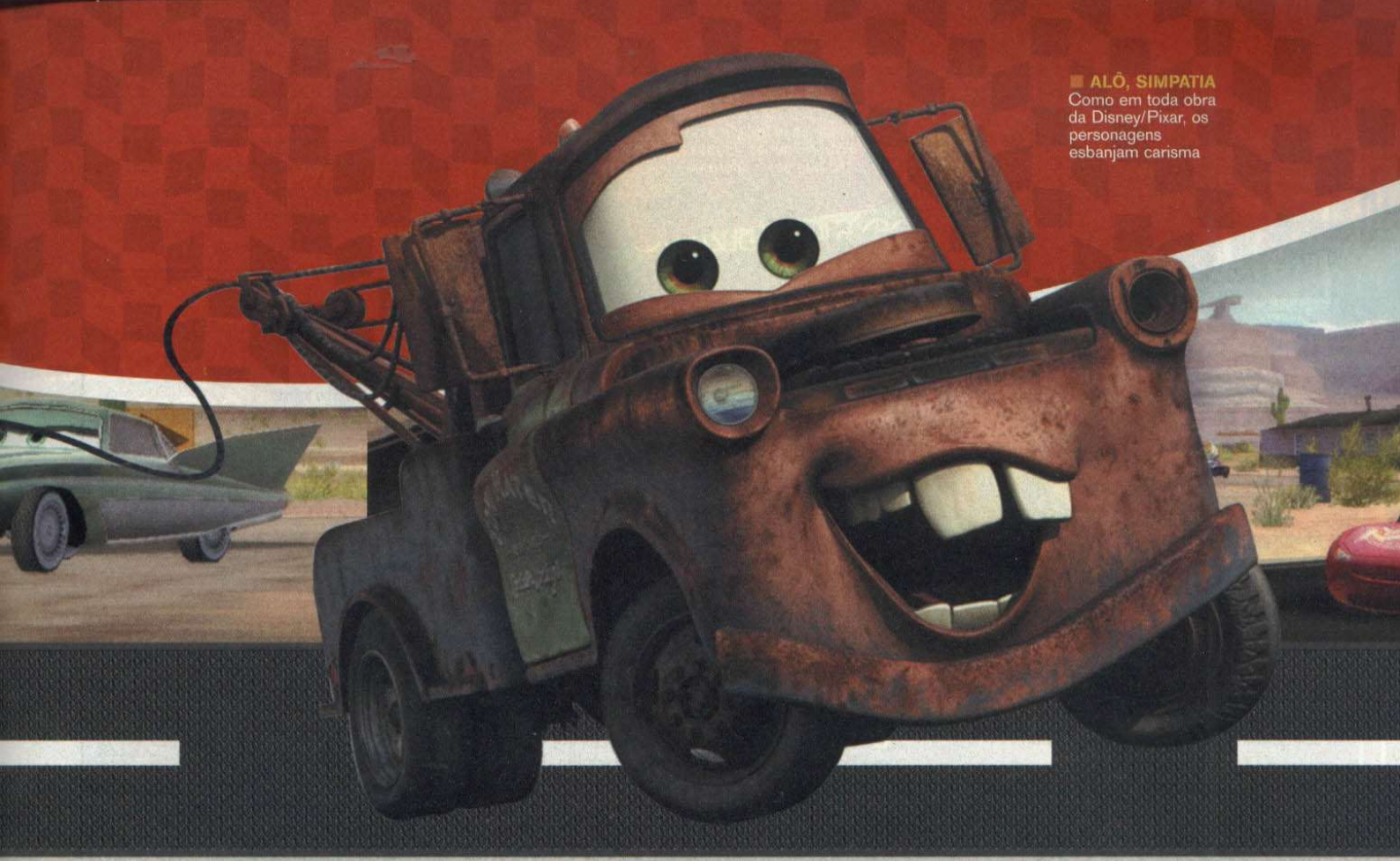
Carros, a mais nova animação dos criadores de *Os Incríveis*, chega ao PS2 para provar que jogos bons divertem jogadores de todas as idades

Já faz algum tempo que desenho animado deixou de ser coisa de criança. A maior prova disso é que não param de pipocar novas animações nas telas do cinema e grande parte do público que aguarda nas filas para entrar é de adultos sem nenhuma criança os acompanhando. Então, por favor, não venha me falar que *Cars* é um título infantil. Claro que a criançada vai se identificar mais facilmente, mas jogadores de todas as idades vão gostar de se aventurar por esses circuitos malucos do PlayStation 2.

A história é a mesma do filme homônimo, que estreou nos cinemas no último dia 30 de junho. Tudo gira em torno de Relâmpago McQueen, uma jovem Ferrari que está cruzando o país para chegar à grande corrida da Copa Pistão, na Califórnia. No meio do caminho, ele chega a uma pacata cidadezinha chamada Radiator Springs, na famosa Rota 66. Lá, conhece vários moradores locais que lhe ensinam o verdadeiro valor da amizade.

No jogo, a aventura rola em um mapa aberto, no melhor estilo *GTA*. São mais de 50 corridas para chegar até o final do jogo e elas vão sendo liberadas conforme você vai completando as anteriores. Existem dois tipos de prova: na primeira, você corre livremente pelos cenários mais exóticos possíveis; na segunda, o desafio rola em circuitos ovais profissionais e é preciso efetuar uma pequena parada nos boxes no meio da corrida. E é nesse momento que se revela o primeiro minigame do jogo, no qual você deve apertar os botões que aparecem na tela para efetuar tarefas como trocar pneus e limpar o vidro. Durante a aventura, você ainda vai ter a chance de jogar mais uma porção de minigames que, além de premiar o jogador com vários troféus, proporcionam bons momentos de diversão automobilística.

Se *Cars* é realmente um jogo infantil, acho que prefiro não crescer mais. Assim, posso jogar uma possível continuação sem que ninguém me chame de criança.



ALÔ, SIMPATIA Como em toda obra da Disney/Pixar, os personagens esbanjam carisma

Habilidades

Tilt

Apertando o botão L1, você fica em duas rodas. Quanto mais tempo conseguir ficar nessa posição, maior a quantidade de pontos acumulados.

Powerslide

Esssa habilidade ajuda a fazer as curvas mais fechadas sem tirar o dedo do acelerador. Se você não a dominar, suas chances de vitórias em uma corrida ficam bem reduzidas. Para usar, aperte e segure o botão R1 assim que entrar na curva.

Boost

Você começa sem esse recurso, mas depois de adquiri-lo, vai querer usar sempre. O turbo, acionado com o botão R2, é fundamental para ganhar as corridas na segunda metade do jogo.

Drive Backwards

Se no meio de uma perseguição você levar um verdadeiro "olé" do carro adversário, não se desespere – basta apertar duas vezes o botão ● para começar a correr de ré. Apesar dos comandos invertidos, você pode acelerar sem problemas e até usar o Boost.

Jump

Para pular os obstáculos que aparecem no meio das pistas, pressione o analógico esquerdo para baixo e depois para cima.

Modos de Jogo

Durante o Modo História, você vai encontrar diferentes tipos de desafios. A seguir, detalhamos cada um deles, inclusive os minigames, para que ninguém fique perdido no meio de tantos carros.

Circuito de Rua

Corridas simples em diversos cenários urbanos, contra um ou mais adversários.

PERSONALIDADE – Objetos inanimados ganham vida nos desenhos e games da Pixar

Regras básicas de corrida: quem chegar à frente, vence.

Circuito Profissional

Aqui, as corridas rolam em um circuito fechado, repleto de espectadores nas arquibancadas (todos são carros, claro). Além de se manter na frente, você deve ficar de olho no estado dos pneus. Quando eles estiverem bem desgastados, uma mensagem aparece pedindo que você aperte R2. Dentro dos boxes, é preciso colocar a mão na massa: aperte o mais rápido possível os botões que aparecem na tela.

ALGUÉM DUVIDOU?
Todas as animações da Pixar viraram games. Com *Carros*, isso não seria diferente

Minigames

Todos os minigames aparecem no Modo História, mas, depois de destravados, ficam disponíveis no menu principal para serem jogados a qualquer hora. Confira e entenda o funcionamento de cada um deles.

Mater´s Countdown Clean-Up

O objetivo é correr por um terreno aberto, coletando o máximo de itens que conseguir antes do tempo terminar.

Tractor Tipping

Encontre e acorde todos tratores que estão dormindo. Controlando o carro com o analógico esquerdo, você deve se aproximar de seu alvo e apertar o botão ✖ para acordá-lo. Mas lembre-se de ficar longe das luzes dos tratores vigilantes.

Doc´s Lesson: Powerslide

Este é um circuito normal, mas quando chegar às curvas, aperte e segure o botão R1 sem deixar de acelerar. Essa técnica se chama Powerslide e é extremamente útil nas demais corridas do jogo para fazer as curvas sem reduzir a velocidade.

Luigi to the Rescue

Corra pelas ruas e estradas recuperando as pilhas de pneus (símbolos amarelos no mapa). Depois de recolher todos, retorne à borracharia (símbolo verde no mapa).

Sarge´s Boot Camp

Corra pelo circuito que, na verdade, é uma trincheira de um campo de batalha. Para superar alguns obstáculos rasteiros, movimente o analógico esquerdo para baixo e, em seguida, para cima. Complete todas as voltas antes que o tempo termine.

Mater´s Backwards Lesson

Persiga seu companheiro sem perdê-lo de vista. Quando a mensagem "Flip Around" aparecer na tela, aperte duas vezes o botão ● para começar a andar de ré. Continue perseguindo seu companheiro até a mensagem aparecer novamente e repita o procedimento até o final das duas voltas.

Sheriff´s Hot Pursuit

Neste minigame, seu carro é uma viatura policial. Corra atrás de um dos suspeitos marcados em verde no mapa. Assim que ele ultrapassar o limite de velocidade, o marcador muda para vermelho. Continue perseguindo o infrator até que a barra do lado esquerdo se esgote.

CÓDIGOS

Os melhores truques para você conseguir tudo o que tem direito sem fazer o menor esforço. Para digitar esses códigos, entre no menu "Options" e, em seguida, selecione a opção "Cheat Codes".

CÓDIGO	EFEITO
YAYCARS:	Todos os carros
R4MONE:	Todas as pinturas
IMSPEED:	Faça sempre a melhor largada
VROOOOM:	Turbo infinito
TRGTEXC:	Todos Unlock Master's Speedy Circuit e Master's Countdown Cleanup
IF900HP:	Todos os circuitos e minigames
CONC3PT:	Todas as artes do menu de extras
WATCHIT:	Todos os vídeos do menu de extras

High Speed Heist

Com DJ, atravesse a rodovia e ultrapasse o caminhão. Com Boost, alcance o caminhão e use a rampa para subir em cima dele. Por último, com Wingo, recolha apenas as caixas que cairem do baú. Pegando cinco delas, o objetivo é alcançado.

Lightning Strikes Back

Recupere tudo que os vilões roubaram. Pegue os quatro inimigos e bata três vezes em cada um. Assim, eles derrubam os objetos e você se torna o herói da história.

ELE É O CARRO
Relâmpago McQueen é o astro do game. Fale a verdade: ele não é fofo demais?

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Produtora: Rocksteady Studios Distribuidora: Eidos Tipo: Ação Jogadores: 1 Ponto forte: contar com a ajuda de seus aliados
Ponto fraco: muitos inimigos repetidos Gráficos: 7,0 Som: 6,0 Controle: 7,0 Diversão: 8,0 Desafio: 8,0

NOTA 8,0

NEW YO URBAN

por Marcio Fernando de Lima

05 de agosto

■ TROPA DE CHOQUE – Em meio a um caos urbano, é todo mundo contra todo mundo e ninguém é de ninguém. Ainda bem que você possui alguns aliados

RK POST

de 2006

Edição concluída às 23h58

CHAOS RIOT RESPONSE

Inteligentes enigmas táticos e ação que não acaba mais são os pontos fortes deste jogo de tiro

Se você não é fã de jogos de tiro em primeira pessoa, pode pular para a página 70. O motivo do aviso é simples: *Urban Chaos: Riot Response* é um FPS à moda antiga, ou seja, aqui não há revoluções no enredo ou no sistema de jogo. O ponto forte é a ação.

E ação, *Urban Chaos* tem de sobra. Com as gangues assumindo o controle de Nova York, Nick Mason, o protagonista, assume o comando da equipe de elite T-Zero para lidar com a ameaça e restaurar a ordem na cidade. Até a clássica bomba nuclear com contagem regressiva faz a sua aparição no enredo. Mais que batida, a história é dispensável, mas serve como justificativa para excelentes tiroteios urbanos, nos quais saber se proteger e ser preciso na mira não só garantem a sobrevivência no jogo mas também ajudam a liberar fases extras. Não utilizar os checkpoints e acertar os gângsteres na cabeça são alguns dos objetivos especiais do game que, se cumpridos, afetam os desafios futuros (veja o quadro *Fases Secretas*).

Um elemento que se destaca no enredo de Urban Chaos é a colaboração com as forças da lei locais. Bombeiros, policiais e até paramédicos estão disponíveis durante as missões para ajudar, seja nos combates, seja na recuperação do protagonista. O escudo protetor é outro item que se encaixou bem à proposta do jogo e, ao contrário do que costuma ocorrer com equipamentos de proteção, seu uso não atrapalha o desenrolar da ação. Muito pelo contrário. Há momentos em que o uso adequado do escudo para bloquear os tiros inimigos é fundamental, especialmente se você estiver buscando as fases secretas e as medalhas, o que exige habilidade extra do jogador e todos os equipamentos disponíveis.

Nos quesitos técnicos, *UC* é aceitável. Sem surpreender no visual como *Black*, o jogo traz gráficos e som condizentes com a capacidade do PS2, mas não tem a cara de um jogo de final de ciclo de console, aqueles em que as produtoras costumam caprichar mais justamente por serem os últimos lançados para a plataforma. Mesmo assim, trata-se de um bom representante do gênero. Por isso, aproveite o detonado a seguir e comece já a jogar.

FASES SECRETAS

Para abrir as fases secretas, cumpra os objetivos especiais de todas as fases. As tarefas são sempre as mesmas, o que muda é a quantidade de inimigos em cada missão. Veja quais são os tipos de objetivos especiais:

- Usar a arma Stun Gun MK1 (arma de choque) em um número mínimo de gângsteres
- Atirar na cabeça de um número mínimo de gângsteres
- Usar a arma Stun Gun MK1 no líder da gangue
- Terminar a fase sem usar nenhum checkpoint
- Encontrar as cinco máscaras espalhadas pela fase

detonado urbano

MEDALHAS

São 204 no total. Quanto maior a dificuldade escolhida no modo Single Player, mais medalhas você recebe por missão. Note que para obter a premiação máxima, é preciso atender aos seguintes requisitos:

• Cumprir todas as fases secretas;
• Detonar o jogo na dificuldade *Terror*. (Só é liberada depois que você completa a fase especial).

Não é possível conquistar todas as medalhas jogando apenas uma vez. Por isso, assim que terminar o game, salve-o e inicie outra partida na dificuldade *Terror*, e você poderá partir em busca das medalhas que faltaram.

Fase 1 - Hope Street

01. O game começa no meio de um tiroteio. Não gaste sua munição nos gângsteres logo de cara. Corra para perto dos policiais e espere que um deles abra o portão de ferro para você. Passando pelo portão, pegue uma máscara secreta no chão. Desça até o estacionamento, mate os dois gângsteres que estão perto do carro de polícia e espere seu amigo abrir a porta para você passar. Siga até ele.

02. Depois do bate-papo, destranque a porta ao lado e entre na sala. Pegue outra máscara sobre a mesa e o escudo policial perto dela. A seguir, volte, mate mais dois gângsteres no estacionamento e siga para o lado de fora novamente. Fale com o bombeiro, mate o cara que esta atrás dele e entre pela porta que ele abriu. Detone outro inimigo entre as chamas e retorne para falar com o bombeiro.

03. Após a conversa, coloque o direcional (normal) para baixo. Surgirão três símbolos no centro da tela: 1. Corpo humano (faz seu amigo segui-lo); 2. Mão (deixa seu amigo parado no mesmo lugar); 3. Machado (abre portas e libera passagens). Para acioná-los, basta apontar o direcional para o símbolo desejado. Escolha a opção do machado e deixe-o destrancar a porta para você. No corredor, fique de frente para as chamas e use seu escudo (segure L1) para passar ileso. No fim do corredor, acione a válvula para apagar as chamas para que o bombeiro possa passar e abrir a porta.

04. Ao encontrar sua nova amiga (paramédica), escolha o símbolo da esquerda para encher sua energia. É ela que vai manter a sua vitalidade até o final do game. No caminho regular, recolha a arma calibre 12 e mate mais gângsteres. Abra a porta (aperte o botão ✖), veja uma cena e recolha mais uma máscara no final do corredor. Siga pela única passagem e mate mais gângsteres que estão no caminho. Passe por outra porta e desça pelas escadas. Não mate os caras que estão presos nas celas.

05. Mais à frente, um gângster fará um policial de refém. Para se defender dos tiros dele, use seu escudo. Acerte a cabeça do safado, e ele fugirá para outro corredor. A hora certa para acertá-lo é quando ele estiver recarregando sua arma. Nesse momento, o jogo ficará em câmera lenta, mas seja rápido. Se você demorar muito ou ficar muito perto, o bandido matará o refém. É preciso repetir a estratégia três vezes para vencer o confronto.

Fase 2 - Westside Canals

06. Desça pela única passagem disponível. No portão, atire no cadeado para liberar a passagem e ajude o policial a matar os gângsteres que estão por perto. Fale com sua amiga e desça pelas escadas. Atire nos

REFÉM DA AGONIA – Quando houver criminosos com reféns, atire na cabeça dos bandidos. E não se arrependa, pois eles fariam o mesmo com você

■ **DESORDEM GENERALIZADA** – Os gângsteres tomaram conta da cidade de Nova York e Nick Mason tem o objetivo de colocar esses bandidos na linha

cilindros vermelhos para explodir os gângsteres. Ao encontrar um inimigo com a arma calibre 12, mate-o e pegue a escopeta para você.

07. Ao chegar à parte de cima da casa, salve sua amiga e escolha o símbolo de um coração para encher sua energia. Volte protegendo-a e entre pela passagem que o carro liberou. No beco, salve o refém matando os gângsteres e, logo em seguida, fale com a paramédica. Fique de frente para o refém e escolha o símbolo de cima para que ela cure o coitado. Depois, colete uma máscara.

08. Continue seu caminho regular e destrua os cilindros para liberar uma passagem. Suba a escada, mate mais alguns gângsteres e salve outro refém. Desça pela escada ao lado, ache uma caixa de força que está na parede e mande o refém (eletricista) ligar a energia escolhendo o símbolo de cima. Recolha a máscara ao lado.

09. Depois de pegar a máscara, volte, entre na sala que se abriu e espere que o refém ligue mais uma caixa de força para pegar outra máscara ao lado. Retorne para o começo da fase para completá-la.

Fase 3 - Webster Street

10. Ao concluir a conversa com o bombeiro, siga até ele e atire nos gângsteres que estão na parte mais alta do beco. Feito isso, ele apagará o fogo que bloqueia o caminho. No beco, elimine mais inimigos e espere silenciosamente o bombeiro vir até você. Mande-o apagar as chamas do beco, escolhendo o símbolo de um extintor. Continue seguindo e matando os terroristas até encontrar outro bombeiro machucado. Atravesse o fogo subindo pela escada ao lado.

11. Siga até o final do beco, suba a escada e pegue uma máscara, depois volte e mande o bombeiro apagar o fogo. Fique de frente para a porta de ferro que está ao lado do bombeiro machucado e escolha o símbolo de cima para que seu aliado a levante. Passe por baixo dela (aperte o analógico esquerdo e segure ↑). Do lado de dentro, acione o painel ao lado da porta para abri-la, permitindo a entrada do bombeiro. Mande-o abrir a porta e ganhe o equipamento (Thermal Breather). Aperte L2 para se equipar com o sensor de calor e veja onde estão os inimigos nas partes escuras.

12. No corredor, escolha o símbolo do machado para liberar o caminho bloqueado pelos destroços. Mais à frente, mande o bombeiro apagar o incêndio, pegue a máscara e suba pelas escadas do lado esquerdo. Siga adiante mandando o bombeiro abrir as portas e, quando estiver para sair do prédio, apague o fogo e, logo em seguida, mande o bombeiro liberar a passagem. No outro prédio, fale com seus amigos e entre na porta ao lado.

13. Sua missão aqui é resgatar três reféns que estão presos nos apartamentos. Mate alguns gângsteres e mande o bombeiro apagar o fogo que bloqueia a porta. Ligue sua lanterna, mas não desça a escada. Suba por ela e, no final, ordene que o bombeiro abra a porta. Fique a uma boa distância no momento em que ele for abri-la para não morrer na explosão, depois entre e recolha a máscara na mesa.

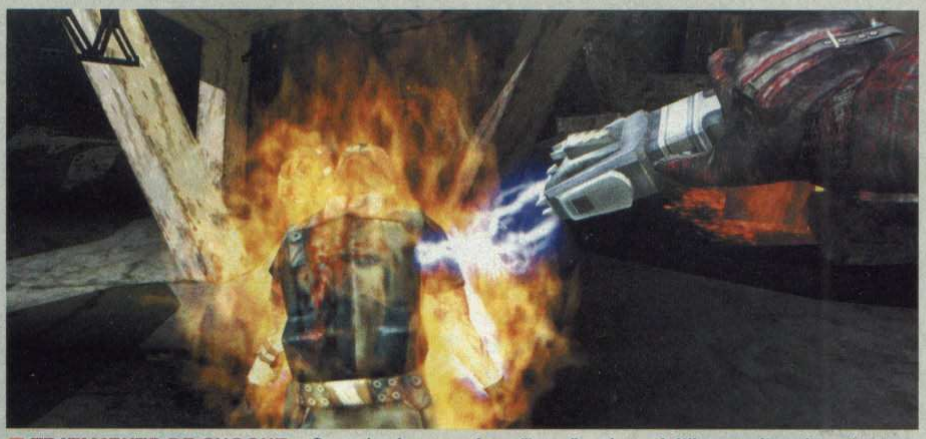
14. Caia pelo buraco no meio desta mesma sala e encontre um refém. Mande o bombeiro resgatá-lo. Você terá apenas um minuto e vinte segundos para levá-lo ao topo do prédio onde estão seus amigos. Chegando ao local, fale com sua amiga (faça o mesmo procedimento com os próximos reféns). Concluído o resgate, volte, desta vez descendo pelas escadas, para encontrar três portas. Uma do lado esquerdo (de onde você veio com o refém), outra do lado direito e outra no meio. Na porta do meio não há nada. Entre na da direita.

15. Os dois reféns estão bem aqui. Um está na passagem à direita, enquanto o outro sobe uma pequena escada logo à frente. Não dá para resgatar os dois ao mesmo tempo. Primeiro, salve o que está no andar de cima, subindo a escada. Feito isso, retorne para resgatar o último refém. Passe pelo cano que solta chamas usando seu escudo policial e entre pela porta. Recolha mais uma máscara perto da porta e acione a válvula ao lado do refém para desligar as chamas do cano. Chame o bombeiro e resgate o refém. De volta ao topo do prédio, surgirão vários gângsteres. Mate-os para ver uma bela cena de ação antes da missão ser concluída.

Fase 4 - City Hall

16. Comece indo para o meio da praça e proteja a paramédica matando todos os inimigos que estão no local. Feito isso, ande pela esquerda até encontrar um refém caído. Mande a sua aliada medicá-lo e retorne para o começo da fase para salvar o cara. Continue seu caminho regular, e de volta à praça, mate os gângsteres que saem do prédio logo à frente. Depois de eliminá-los, entre no prédio para encontrar outro refém e repita o mesmo procedimento para salvá-lo da morte.
17. Volte pela fase novamente e siga pela direta para encontrar uma passagem no final da rua. Entre na loja e mate mais inimigos, depois recolha uma máscara e suba pelas escadas. No final do corredor, mate o inimigo e suba pela escada que dá acesso ao topo do edifício. Salve o refém que esta com o terrorista, suba no helicóptero e detone todos que estão em seu caminho.
18. Ao descer do helicóptero, recolha outra máscara e desça pela escada. Seguindo pelo único caminho disponível, encontre sua amiga novamente e entre pelo buraco que está na frente do helicóptero. Na passagem subterrânea, tome cuidado com os inimigos que aparecem de surpresa. No final, suba pela escada de ferro, passe por baixo da plataforma, desça por outra escada e chegue do outro lado.
19. Siga pelo único caminho disponível. Ao encontrar um gângster que fica atirando com a bazuca, corra até onde ele está desviando dos tiros e entre pela passagem à esquerda. No final desta parte, mate todos os inimigos que estão na área para terminar mais esta fase.

Fase 5 - Eastside Dockyard



■ **TRATAMENTO DE CHOQUE** – Sua primeira arma é um "taser" e ela será útil em muitas situações

20. Não tenha pressa em terminar a fase, pois os inimigos são fortes. Comece matando os gângsteres. Suba pela escada do contêiner amarelo e pegue uma máscara. Passe por baixo do contêiner que está suspenso ao lado e, do outro lado, acione o painel para levantar ainda mais o contêiner, permitindo que o bombeiro chegue até onde você está. No caminho, cuidado com o bando extra de gângsteres que está à sua espera para matá-lo.
21. No final do corredor, mande o bombeiro abrir a porta e passe rapidamente por baixo dela.
22. Suba a rampa, mate os gângsteres e acione o interruptor. Chame o bombeiro e mande-o quebrar a porta de madeira ao lado. Siga por cima dos contêineres e mate todos os gângsteres que aparecem. No final, você encontra a paramédica. Suba a escada ao lado e pegue a arma Machine Pistols, depois siga adiante.
23. Ao chegar perto do carro de bombeiros, mate todos os gângsteres que estão na área e salve seus companheiros que estão em apuros. Depois da cena, entre pela passagem que se abriu na explosão e mande o bombeiro destruir a passagem bloqueada pelas tábuas. A seguir, apague o fogo da passagem logo à frente. Peça para o bombeiro abrir a porta ao lado do foco de incêndio e, no caminho, suba pela escada para pegar mais uma máscara.
24. Suba na rampa ao lado e mande o bombeiro abrir mais uma porta. Siga por qualquer um dos dois caminhos existentes. Na parte em que aparecem os gângsteres, mate-os e mande o bombeiro abrir a porta mais à frente. Nesta sala, resgate o bombeiro que esta caído e leve-o para sua amiga que está do lado de fora.
25. Volte novamente para onde você resgatou o bombeiro e siga pela passagem que restou. Vá até o final e encontre outro bombeiro ferido. Resgate-o. Na volta, o chão irá desabar. Caia pelo buraco que apareceu e tenha acesso a uma nova sala. Sua amiga paramédica entrará em contato com você pelo rádio. Depois da conversa, a porta vai explodir e vários inimigos vão vir para cima de você. Siga pela porta detonando-os sem piedade e encontre os policiais. Deixe-os matando os terroristas e siga adiante até localizar seu novo aliado.
26. Após encontrar o aliado, continue em frente, suba pela escada à direita e mande-o abrir a porta da sala de controle. Neste local, acione o interruptor para que apareça uma plataforma. Siga por ela e tenha acesso a uma nova área. Detone os gângsteres que estão pelo caminho. Ao chegar à próxima sala, recolha a máscara atrás do caixote, mate mais um lote de bandidos e passe de fase.

Fase 6 - City Metroline

27. Sua missão começa dentro de um trem. Após a explosão, corra rapidamente até o maquinista antes que o gangster o mate. Depois de salvá-lo, aparecerá outro trem ao lado. Agora você tem de ficar defendendo o maquinista e sua amiga que está no início da fase. Após matar todos os gângsteres, complete um dos objetivos e veja uma cena.
28. Pegue uma máscara ao lado do bombeiro e siga pelos trilhos. Ao encontrar sua amiga curando o policial, vários gângsteres aparecem. Não deixe que eles a matem. Depois do sufoco, suba pela escada e caia sobre o vagão tombado para ir de encontro ao bombeiro. Após conversar com ele, siga pela direita, encontre mais uma máscara e ordene que o bombeiro quebre as madeiras ao lado para liberar o caminho.
29. Mais à frente, passe pelos policiais e mande o bombeiro destruir a parede de madeira que impede a passagem. No caminho regular, mate os gângsteres e

colete uma máscara perto das tábuas laranja e branca. No final desta parte, mande o bombeiro abrir a porta e ajude o policial a matar mais gângsteres. No corredor, ordene que o bombeiro apague o fogo.

30. Siga um pouco adiante. Você verá seu amigo policial sendo eletrocutado. Mate os gângsteres que estão atirando nos policiais e mande o bombeiro liberar o caminho. Ao encontrar o bandido que está fazendo um operário de refém, atire na cabeça dele e libere a vítima do sufoco. Siga pela plataforma tomando cuidado para não cair na linha do trem, depois suba a escada para chegar à plataforma do outro lado da estação. Detone outros gângsteres e entre pela porta.

31. Salve mais um refém das mãos de um bandido, desligue a força e pegue mais uma máscara. Volte, suba a escada, ande para a esquerda e encontre o refém que você acabou de salvar. Ele vai abrir o portão para você passar. Suba a escada, mate mais gângsteres e chegue no final do caminho.

Fase 7 - Frank's Auto Parts

32. Salve o bombeiro matando os gângsteres que estão atirando nele e conclua um dos objetivos. Mande-o abrir a porta amarela ao lado dele para pegar uma máscara e algumas bombas. Saia do local. Agora mande o bombeiro abrir uma porta azul que está no beco. Neste ponto, acione o interruptor vermelho para fechar todas as portas e janelas que dão acesso à rua e ordene que o bombeiro abra a porta ao lado.

33. Entre na sala de onde saiu o gângster e pegue uma máscara, depois volte e entre pela porta ao lado de onde saiu o gângster. Neste galpão, o bombeiro ficará apagando o fogo que está bloqueando a passagem. Mate os inimigos e suba a escada para eliminar um dos líderes dos gângsteres. Volte e passe pela passagem que o bombeiro liberou.

34. Nesta próxima área, defenda sua amiga dos gângsteres. Logo a seguir, vá em frente e passe pelo caminho perto do carro vermelho em chamas. Siga ajudando o policial a matar os gângsteres até chegar ao final do corredor e encontrar uma porta amarela. Espere o policial bater na porta. Seus aliados, que estão do lado de dentro, vão abri-la para que você e o policial entrem. Suba a escada, ande pela rampa de madeira e pegue outra máscara, depois volte, descendo pela rampa de madeira, e ande pelas vigas de ferro para chegar ao outro lado.

35. Entre pela porta da mansão no final do corredor. Suba as escadas, entre pela passagem bloqueada pelas caixas e recolha outra máscara. Retorne para o corredor, mate mais gângsteres e entre pela porta no fim dele. Aqui, passe pelo buraco que dá acesso ao banheiro. Em outro corredor, entre pela porta de onde saiu o gângster e passe pelas vigas de madeira tomando cuidado para não cair. Use sua lanterna nas áreas escuras. Chegando ao outro lado, siga entrando nas salas até encontrar uma repórter refém de um bandido. Salve-a para ver uma cena hilária.

Fase 8 - Forshaw Plaza

36. Esta fase começa com você dentro do helicóptero. Atire à vontade nos gângsteres que estão no prédio em construção, pois aqui sua munição é infinita. Procure acertar nos cilindros espalhados pelo prédio. Eles explodirão, mandando vários bandidos pelos ares de uma só vez.

37. Depois de um certo tempo, você descerá do helicóptero com um dos objetivos cumprido. Pegue uma máscara e suba pela escada que está na passagem ao lado. Passe por baixo das vigas para ter acesso ao outro lado do portão de ferro. Suba pela escada à esquerda e entre

SEXTA-FEIRA 13? – A maioria dos inimigos usa esse disfarce. Mas a gente tem certeza de que, por baixo das máscaras, os rostos deles também são iguais

LUTANDO COM TODAS AS ARMAS – Os cenários extensos e detalhados de *Urban Chaos* permitem que o jogador adote diferentes técnicas de combate

pelo pequeno buraco.

38. Ande ao lado dos dutos de ventilação, matando os inimigos que saem dos buracos, e caia por uma das passagens. Na parte de baixo, mate todos os gângsteres que estão no local, mas tome cuidado, pois você não pode acertar o refém que está algemado no cano. Atire no cadeado para desbloquear a porta, depois volte até o portão de ferro e atire em outro cadeado para liberar a passagem para seu amigo policial. Ajude-o a matar os gângsteres que aparecem no local, depois leve o aliado até o refém algemado e mande-o soltar o coitado.

39. Libertado o refém, volte, mate mais gângsteres e mande o cara que você salvou ligar a caixa de força que está ao lado do portão cujo cadeado você acabou de estourar. Suba pelo elevador de carga que apareceu para chegar ao andar de cima e ande até o outro lado, matando os gângsteres, para acionar o painel que está na parede e liberar mais um elevador de carga. Entre nele e repita a mesma estratégia para prosseguir.

40. Agora no terceiro andar, detone mais gângsteres. Após subir a pequena rampa, atire no cadeado para desbloquear o portão e liberar a escada. Suba e mate todos os bandidos que estão pelo andar. Mais à frente você vai encontrar um criminoso fazendo um policial de refém. Atire na cabeça do cara e siga o caminho para encontrar mais uma máscara.

41. Na parte em que o bandido explode a escada principal, siga pelo caminho de madeira ao lado e suba pela escada de emergência para matar o gângster e salvar o policial. Depois de detonar o cara, volte descendo pelos andares novamente até encontrar o corpo do gângster que você acabou de matar, depois suba novamente e fale com seus amigos para terminar a fase.

Fase 9 - Angel Heights

42. Ao chegar à parte de fora, procure matar primeiro os gângsteres que estão com as metralhadoras ou o combate ficará muito pesado. Depois de detonar todos os inimigos, siga pela direita. Há mais inimigos aqui. Para matar o que está se protegendo com um escudo, atire em suas pernas ou espere que ele atire em você.

43. Ao encontrar um policial machucado, mande sua amiga medicá-lo. Enquanto ela o ajuda, mate os gângsteres que vão aparecer e mantenha o local protegido. Retorne para o início da fase para completar um dos objetivos, depois volte para onde estava o policial machucado. Há uma porta nas proximidades. Mande o bombeiro abrir e pegue uma máscara no caminho. Nas partes mais escuras, lembre-se de usar seu sensor de calor.

44. Ao subir pelas escadas, você encontrará um civil perdido entre as chamas. Salve-o, levando-o para sua amiga que está no início da fase. Agora siga pelo novo caminho do lado esquerdo, perto do bombeiro. No estacionamento, mate os gângsteres, recolha mais uma máscara e desça para o outro estacionamento logo abaixo. Detone mais bandidos, entre pela única porta que se abre e acabe com o gângster que está com o policial. Continue seguindo adiante, passe pelas chamas e pegue mais uma máscara bem à frente.

45. Acione ás válvulas para desligar ás chamas e siga em frente. No final da passagem, mate os gângsteres, salve o policial e leve-o para sua amiga que está na saída do estacionamento. Entre pela passagem do lado esquerdo, onde o bombeiro esta segurando o portão de

ferro e use a metralhadora que está no caminho para matar todos os gângsteres.

Fase 10 - Mcmillan Street

46. Passe pela parte que está aberta na grade e mande o bombeiro limpar o caminho à frente. Entre na casa, mate os gângsteres e salve o policial mandando o bombeiro apagar as chamas. Continue pelo caminho regular, siga pela direita e suba pelo mato para chegar ao telhado e pegar uma máscara. Desça do telhado, ande pela direita e colete outra máscara. Siga pelo único caminho disponivel e mande o bombeiro destruir a barreira que impede a passagem.

47. Seguindo pelo corredor, mate mais gângsteres. Ao chegar à parte com vários geradores, mate todos os bandidos que surgirem nesta área. Depois de cumprir esse objetivo, mande o bombeiro destruir às cinco caixas de força dos geradores para desligá-los, depois suba pelas escadas da torre que está no meio, nesse mesmo local, para ter acesso ao andar de cima. Entre pela porta, encontre sua amiga e veja uma cena antes de continuar a aventura.

48. Você terá de ser preciso em seus tiros, pois surgirão vários gângsteres armados. Depois do tiroteio, entre no caminhão da policia para chegar à outra parte do prédio. Logo à frente, há uma grande porta fechada. É preciso abri-la para seguir em frente. Entre pela porta ao lado do caminhão e, na sala acima, acione o painel na parede para abrir a porta grande. Na outra sala, mate os gângsteres que estão armados com lança-misseis e acione outro painel ao lado deles para abrir mais uma porta grande. Ao passar, deixe a área livre do perigo matando todos os gângsteres que encontrar.

49. Suba a escada e acione o painel para descer a bomba. A seguir, volte para a parte de baixo e salve o policial que esta sendo feito refém. Retorne até a bomba para que seus amigos policiais possam desativá-la e salvar a cidade do perigo. Concluida a tarefa, você verá o merecido final do jogo, mas sua missão ainda não acabou. Após os créditos, dê um save para liberar a fase secreta mais dificil do jogo.

Fase especial - Safe House

50. Aqui, há muitos gângsteres fortemente armados e você começa de mãos vazias. Vasculhe os armários para encontrar armas e mate os bandidos que irão invadir sua casa. No andar de cima, entre pela porta azul que o gângster irá quebrar e siga pela escada de emergência até o telhado.

51. Siga pelo único caminho disponivel, matando todos que aparecem pela frente. Depois de um tempo, um helicóptero aparecerá para ajudá-lo. Quebre o telhado de vidro e desça. Ao escutar sua amiga falando ao celular, retorne à sala do telhado de vidro para encontrá-la com um policial.

52. Siga pelo caminho regular e use seu sensor de calor para ver onde os inimigos estão escondidos. Ao chegar perto do caminhão, basta salvar o refém das mãos do gângster para terminar essa missão especial.

Este é apenas um gostinho das sete missões secretas extras que você libera ao cumprir os objetivos adicionais. Se você não viu o quadro *Fases secretas*, na página 63, consulte-o para saber como liberar todas as novas missões.

LIBERANDO TUDO – Depois de detonar o game, vá atrás das missões extras para concluir em 100%

ATÉ QUE ENFIM
Três anos foi o tempo que *Narutimate Hero* levou para cruzar o oceano e virar *Ultimate Ninja*

NARUTO ULTIMATE NINJA

Produtora: Cyber Connect 2 **Distribuidora:** Bandai **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Muitos segredos e itens colecionáveis **Ponto fraco:** A dublagem americana **Gráficos:** 7,5 **Som:** 6,5 **Controle:** 6,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 9,0

NOTA **7,5**

por Humberto Martinez

Depois de uma boa espera, os jogadores ocidentais finalmente colocam as mãos no game de luta que fez sucesso no Japão tempos atrás

Eles têm terremotos, invernos congelantes e o Bush, mas quem joga videogame e nunca sentiu inveja dos americanos? Afinal de contas, eles têm acesso a muitos títulos bem antes da maioria de nós. Só que eu sou capaz de apostar que até americanos sentem inveja, mas de um outro povo: os japoneses. Citando apenas alguns exemplos, os japoneses jogam muito antes dos americanos games como *Siren*, *Final Fantasy*, *Dragon Quest* e, lógico, *Naruto*.

Três anos após o lançamento no Japão de *Naruto: Narutimate Hero*, a versão americana do jogo, *Naruto: Ultimate Ninja*, finalmente chega ao público ocidental. Só para se ter uma idéia do quanto o jogo está atrasado, a série já ganhou mais outras duas continuações no Oriente. Mas isso não significa que o jogo chegou ultrapassado por aqui; muito pelo contrário.

Para quem não conhece a saga, aí vai um pequeno resumo. O mundo de Uzumaki Naruto está repleto de ninjas mercenários, que vivem em vilarejos e ganham dinheiro realizando as mais diversas missões. Cada vilarejo tem um líder, e o sonho de Naruto é chegar a essa posição. Mas nosso jovem herói sofre discriminações por ter um demônio aprisionado dentro de seu corpo.

No jogo, os personagens se enfrentam em batalhas frenéticas, com enorme liberdade de ação e controles ágeis. Você pode correr, escalar os elementos dos cenários e usar "jutsus" característicos dos personagens para ataque e defesa. As lutas também exigem muita estratégia, já que é permitido o uso de diversos tipos de armas, combos e técnicas de contra-ataque. Além dos modos de combate, há as missões ninja em que você é obrigado a superar as mais variadas condições. Com o sucesso, vem o dinheiro; e com grana no bolso, você pode comprar centenas de itens colecionáveis. Claro que, como em todo bom jogo de luta, o modo versus também mostra a sua cara para que você possa desafiar um amigo.

Naruto: Ultimate Ninja vale a pena não só para quem é fã do herói, mas principalmente para quem deseja colocar as mãos em um bom jogo de luta e não tem medo de grandes desafios.

Listão Ninja

LEGENDAS

P: Perto do Oponente
C: Contra-Ataque
J: Golpes que consomem Chackra
A: Golpe aéreo

Detone os inimigos com os golpes de todos os personagens de *Naruto: Ultimate Ninja*

NARUTO

Naruto Spin		●,●,●,→+●
Nosedive Bomb		●,●,●,↓+●
Naruto Rising Dragon		↑ + ●,●
Crown of the Head Cut		↓ + ●,●
Exploding Shot		→ + ●,●
Fly Away!	(P)	← + ●
Giant Swing	(A)	↑ + ●,●,●
Giant Windmill	(A)	↓ + ●,●,●
Bamboo Helicopter	(A)	●,●,●
Sexy Jutsu		●,●,●,↓ + ●
I Overdid It!		↓,↓,●
Clone Jutsu	(J)	▲,●
Summoning 1	(J)	▲,▲,●
Summoning 2	(J)	▲,▲,▲,●

SASUKE

Fire Smash Thrust		●,●,●,→ + ●
Turning Flame Kick		●,●,●,↓ + ●
Flaming Flower Kick		↑ + ●,●
Sliding Back Kick		↓ + ●,●
Leaping Fire Kick		→ + ●,●
Knee Back Hit	(P)	← + ●
Wild Dance of Fire Dust	(A)	↑ + ●,●,●
Wild Dance of Raging Fire	(A)	↓ + ●,●,●
Wild Dance of Spouting Fire	(A)	●,●,●
Fire Style: Phoenix Flower Jutsu		●,●,●,↑ + ●
Fire Style: Fire Ball Jutsu		↓,↓,●
Barrage	(J)	▲,●
Sharingan	(J)	▲,▲,●
Sasuke's special Technique	(J)	▲,▲,▲,●

ROCK LEE

Blue Flash		●,●,●,↑ + ●
Ferocious Shoulder Breakthrough		●,●,●,→ + ●
Heavenly Dance of Falling Leaf		↑ + ●,●
Hurricane Destruction		↓ + ●,●
Energy Fist		→ + ●,●
Blue Roar	(P)	← + ●
Blue Gust	(A)	↑ + ●,●,●
Blue Storm	(A)	↓ + ●,●,●
Blue Gale	(A)	●,●,●
Leaf Hurricanes		●,●,●,← + ●
Leaf Whirlwind		↓,↓,●
Taijutsu	(J)	▲,●
Primary Lotus	(J)	▲,▲,●
Hidden Lótus	(J)	▲,▲,▲,●

KAKASHI

Air Slice		●,●,●,↑ + ●
Kunai Combo		●,●,●,→ + ●
Instant Slice		↑ + ●,●
Lower Turn Kick		↓ + ●,●
Ground Crawl		→ + ●,●
Back Stab	(P)	← + ●
Rising Swallow	(A)	↑ + ●,●,●
Falling Swallow	(A)	↓ + ●,●,●
Fly Sparrow	(A)	●,●,●
Earth Style: Fanged Pursuit Jutsu		●,●,●,← + ●
A Thousand Years of Death		↓,↓,●
Understanding of a Shinobi	(J)	▲,●
Summoning	(J)	▲,▲,●
Lightning Blade	(J)	▲,▲,▲,●

SHIKAMARU

Deer Jump		●,●,↑ + ●
Deer Spin		●,●,→ + ●
Knockdown Blow		↑ + ●
Waiting Shadow Sweep		↑ + ●,●
Shadow Cut		↓ + ●,●
Deer Lunge		→ + ●,●
Rear Shadow Scoop	(P)	← + ●
Rising Shadow	(A)	↑ + ●,●,●
Falling Shadow	(A)	↓ + ●,●,●
Flying Shadow	(A)	●,●,●
Eat This!		●,●,↓ + ●
Now, Choji!		↓,↓,●
Friend	(J)	▲,●
Shadow Possession	(J)	▲,▲,●
Asuma	(J)	▲,▲,▲,●

SAKURA

Repulsion Combo		●,●,●,↑ + ●
Punishment Combo		●,●,●,→ + ●
Girl´s power		↑ + ●,●
Your feet are unguarded!		↓ + ●,●
Beating up annoying guys Jutsu		→ + ●,●
Go Away!	(P)	← + ●
Midair Strike Top	(A)	↑ + ●,●,●
Midair Strike Bottom	(A)	↓ + ●,●,●
Midair Strike Middle	(A)	●,●,●
The Great Sakura		●,●,●,← + ●
This fairy tale is for real!!		↓,↓,●
Booby Trap	(J)	▲,●
Inner Sakura	(J)	▲,▲,●
Genjutsu	(J)	▲,▲,▲,●

ZABUZA

Bone Piercing Sword		●,●,●,↑ + ●
Death Slash		●,●,●,↓ + ●
Wave Blast Slash		↑ + ●,●
Dragon Tail Kick		→ + ●,●
Throw	(P)	← + ●
Mist Combo Attack	(A)	↑ + ●,●,●
Haze Combo Attack	(A)	↓ + ●,●,●
Mist Shadow Combo Attack	(A)	●,●,●
Water Style: Water Dragon Missile		●,●,●,→ + ●
Water Prison Jutsu		↓,↓,●
Taijutsu	(J)	▲,●
Hidden Mist Ninja Technique	(J)	▲,▲,●
Water Style	(J)	▲,▲,▲,●

HINATA

Rising Turn Kick		●,●,●,↑ + ●
Double Palm Thrust		●,●,●,→ + ●
Heaven´s Palm		↑ + ●,●
Downward Spiral Palm		↓ + ●,●
Turning Back - Through Palm		→ + ●,●
Turning Knee Strike	(P)	← + ●
Jumping Rising Thrust	(A)	↑ + ●,●
Stepping on Air Kick	(A)	↓ + ●,●
Double Palm Air Strike	(A)	●, ●
Barrage of Gentle Fists		●,●,●,↓ + ●
Medicine		↓,↓,●
Friends	(J)	▲,●
Byakugan	(J)	▲,▲,●
Gentle First	(J)	▲,▲,▲,●

GAARA

Sand Wave Pursuit		●,●,→ + ●
Flowing Wall of Sand		●,●,↓ + ●
Erupting Sandstorm		↑ + ●,●
Sand Clutch		↓ + ●,●
Sandfall Flow		→ + ●,●
Sandfall Bind	(P)	← + ●
Rising Sandfall	(A)	↑ + ●,●
Falling Sandfall	(A)	↓ + ●,●
Flying Sandfall	(A)	●,●
Cursed Sandstorm Destruction		●,●,↑ + ●
Cursed Sandstorm Severing		↓,↓,●
Sand	(J)	▲,●
Friends	(J)	▲,▲,●
Summoning	(J)	▲,▲,▲,●

OROCHIMARU

Destruction Sword		●,●,●,↑ + ●
Double Darkness		●,●,●,→ + ●
Heavenly Dance of Darkness		↑ + ●,●
Sacred Dance of Darkness		↓ + ●,●
Snake Trap		→ + ●,●
Striking Shadow Snake	(P)	← + ●
Death Blade	(A)	↑ + ●,●,●
Tearing Blade	(A)	↓ + ●,●,●
Splitting Blade	(A)	●,●,●
Get out of my face		●,●,●,← + ●
Blade Technique		↓,↓,●
Summoning	(J)	▲,●
Murderous Intent	(J)	▲,▲,●
Forbidden Jutsu: Return from the Dead		(J)▲,▲,▲,●

NEJI

Rising Turn Kick		●,●,●,↑ + ●
Minor Palm Thrust		●,●,●,→ + ●
Palm of Rising Heaven		↑ + ●, ●
Downward Spiral Kick		↓ + ●, ●
Major Palm Thrust		→ + ●, ●
Chakra Network Sever Strike	(P)	← + ●
Wild Dance of Heaven´s Kick	(A)	↑ + ●, ●
Wild Dance of Heaven´s Fist	(A)	↓ + ●, ●
Wild Dance of Heaven´s	(A)	●,●
Barrage of Gentle Fists		●,●,●,↓ + ●
Rotation		↓,↓,●
Rotation	(J)	▲,●
Byakugan	(J)	▲,▲,●
8 Trigrams	(J)	▲,▲,▲,●

HAKU

Handstand Kick		●,●,●,↑ + ●
Mirror Breaker		●,●,●,→ + ●
Running Heaven Kick		↑ + ●,●
Turning Flash Kick		↓ + ●,●
Rotating Piercing Slash		→ + ●,●
Spinning Slash	(P)	← + ●
Dance of Rising Flash	(A)	↑ + ●,●
Dance of Falling Claw	(A)	↓ + ●,●
Dance of Flying Rotation	(A)	●,●
Dance of Thousand Flash Slashes		●,●,●,← + ●
A Thousand Needles of Death 1		↓,↓,●
Ice Jutsu	(J)	▲,●
A Thousand Needles of Death 2	(J)	▲,▲,●
Crystal Ice Mirrors	(J)	▲,▲,▲,●

NINE-TAILED NARUTO

Fox Barrage		●,●,●,→ + ●
Howling Fox Claw		●,●,●,↓ + ●
Nine Tailed Fox Rising Dragon		↑ + ●,●
Feral Attack		↓ + ●,●
Howling Fox Shot		→ + ●,●
Fox Tail Kick	(P)	← + ●
Sweeping Leg Dance	(A)	↑ + ●,●,●
Spin Kick	(A)	↓ + ●,●,●
Triple Attack	(A)	●,●,●
The Nine-Tail	(J)	▲,●

CURSE MARKED SASUKE

Slicing Punch		●,●,●,→ + ●
Neck Snapping Kick		●,●,●,↓ + ●
Dark Flower Kick		↑ + ●,●
Scythe Kick		↓ + ●,●
Shatter Darkness Kick		→ + ●,●
Back Shash Blow	(P)	← + ●
Spin Dance of Doomed Sky	(A)	↑ + ●,●,●
Spin Dance of Imperial Flame	(A)	↓ + ●,●,●
Spin Dance of Black Flame	(A)	●,●,●
Fire Style: Phoenix Flower Jutsu		●,●,●,↑ + ●
Fire Style: Fire Ball Jutsu		↓,↓, ●
Curse Mark	(J)	▲,●

Habilidades Ninja

Aprenda as principais técnicas de luta

Jutsus: são as técnicas milenares usadas pelos ninjas. Algumas são tão especiais que só funcionam se você possuir Chakras.

Chakra: necessário para usar jutsus especiais e para andar sobre a água. Colete itens ou acerte os inimigos com um combo no canto do cenário para recuperar Chakra.

Mudar de plano: aperte ↓ + ✖ ou ↑ + ✖ simultaneamente para pular de um plano para outro do cenário.

Trocar de cenário: quando seu lutador for derrubado e uma mensagem aparecer no lado direito da tela, aperte ↑ + ✖ para fugir para outro cenário e ganhar tempo.

Oiuchi: é uma técnica de teleporte que o leva para as costas do inimigo. Para executá-la, aplique um golpe ou combo que arremesse o inimigo longe e, antes que ele caia no chão, aponte o direcional para a mesma direção em que o inimigo foi arremessado e aperte ●.

Kawarimi: técnica que permite ao jogador deixar um tronco no lugar de seu corpo para fugir de um ataque. Você pode usar essa técnica após um Oiuchi inimigo apertando ← + ●.

Especiais: todos os ninjas podem usar seus Chakras para executar jutsus destruidores. Aperte ▲,▲▲ ou ▲▲▲ para selecionar o nível do ataque e ● para aplicá-lo. Para prolongar o especial, faça as seqüências de botões indicadas na tela logo após sua execução.

Guia de Missões

Todos os requisitos para se dar bem no jogo

Practice

01. Vença a luta antes que o tempo se esgote.
02. Vença a luta guardando um shuriken dourado.
03. Vença a luta guardando um item de redução de velocidade.
04. Conserve mais da metade de sua energia no final da batalha.
05. Conserve mais da metade de sua energia no final da batalha.

D-Rank Mission

01. Vença a luta em menos de 30 segundos.
02. Finalize seu adversário com um jutsu especial nível 2.
03. Finalize a luta com a barra de Chakra completamente cheia.
04. Finalize a luta com um jutsu especial nível 1.
05. Finalize a luta com um jutsu especial nível 3.
06. Vença por limite de tempo, preservando mais de 80% da energia.
07. Permaneça pendurado em qualquer uma das paredes por dois segundos, sem ser atingido.
08. Repita o objetivo anterior e finalize a luta com a barra de Chackra cheia.
09. Execute três Oiuchi durante a luta.
10. Execute seis Oiuchi durante a luta.
11. Vença sem usar jutsus especiais.
12. Não use nenhum jutsu ou jutsu especial contra seu adversário.
13. Guarde um Shonshin no Maki Mono (item para teleporte) até o final da luta.
14. Finalize a luta com um jutsu especial nível 3.
15. Derrote seu oponente quando ele estiver com a barra de Chakra vazia.

C-Rank Mission

01. Vença a luta preservando mais de 50% de energia.
02. Vença a luta quando sua barra de Chakra estiver completamente cheia.
03. Finalize a luta com um jutsu especial nível 3.
04. Execute seis Oiuchi e finalize com apenas 10% da barra de energia.
05. Espere a barra de Chakra do inimigo acabar e finalize a luta.
06. Vença a luta preservando mais de 50% de energia.
07. Finalize a luta com um jutsu especial nível 3.
08. Vença a luta usando somente itens.
09. Vença a luta sem sair da água.
10. Não bloqueie nenhum ataque inimigo e poupe mais de 50% de energia.
11. Vença a luta preservando mais de 50% de energia.
12. Derrube seu oponente três vezes e não destrua as esculturas dos Hokages.
13. Execute seis Oiuchi e finalize a batalha usando um combo aéreo qualquer.
14. Não use nenhum ataque terrestre.
15. Execute seis Kawarimi e utilize três vezes a técnica de troca de cenário.

B-Rank Mission

01. Guarde três itens e não deixe seu adversário pegar nenhum.
02. Use pelo menos um jutsu especial nível 1, 2 ou 3 até o final do combate.
03. Poupe 80% de energia e 100% da barra de Chakra.
04. Não use nenhum ataque terrestre.
05. Não pule, não defenda e não use jutsus especiais contra seu oponente.
06. Finalize a luta com um golpe de arremesso qualquer. Pode até ser durante um combo ou um simples agarrão.
07. Pegue três itens com seu personagem auxiliar. Guarde um Shonshin no Maki Mono (item de teleporte) e não deixe o adversário pegar nenhum item.
08. Execute três Oiuchi e seis Kawarimi.
09. Execute seis Oiuchi e três Kawarimi.
10. Não use jutsus especiais, acerte seu oponente pelo menos uma vez enquanto o contador estiver girando e poupe mais de 30% de energia.
11. Vença por limite de tempo com menos de 10% de energia e sem bloquear nenhum ataque inimigo até o final.
12. Execute três Oiuchi e acabe com seu adversário usando jutsu especial nível 2.
13. Execute três Kawarimi e finalize com um golpe ou combo aéreo.
14. Não use nenhum ataque terrestre.
15. Seu oponente não pode defender nenhuma de suas investidas; portanto, só ataque quando tiver certeza de que a guarda dele está aberta.

A-Rank Mission

01. Colete seis itens deixados por seu personagem auxiliar e finalize a luta com um golpe desferido por ele (para isso, use um item que sirva para evocar os auxiliares).
02. Não use jutsus especiais contra seu oponente e execute três Kawarimi.
03. Jogue o inimigo três vezes no abismo do cenário. Em seguida, use a técnica de mudar de cenário no mínimo três vezes.
04. Encontre o pergaminho secreto do cenário (veja como no quadro *Pergaminhos Secretos*, na próxima página) e finalize a batalha com menos de 10% da barra de energia.
05. Destrua todos os objetos do cenário antes do contador de tempo chegar a 15 segundos.

S-Rank Mission

01. Encontre todos os pergaminhos secretos dos cenários.
02. Preencha todos os campos do ranking de lutas do modo Batalhas Personalizadas (Free Battle) com mais de 10 pontos.
03. Entre no modo de treino e execute todos os golpes de todos os personagens, inclusive dos ninjas secretos.
04. Habilite todos os lutadores secretos.
05. Complete a coleção de cards.
06. Complete a coleção de bonecos.
07. Complete a galeria de trilhas sonoras.
08. Complete a galeria de efeitos sonoros.
09. Complete a galeria de videos.
10. Alcance a marca de 999 tentativas fracassadas na máquina de brindes.

Pergaminhos Secretos

Cada cenário esconde um desses itens, artigos raríssimos para a sua coleção. Veja a seguir como encontrar cada um deles:

Ramen Ichiraku

Acerte as luminárias até que elas fiquem vermelhas, mas não as destrua.

Great Naruto Bridge

Permaneça no bote até que sua recompensa apareça.

Exercise Ground

Destrua todos os bonecos de treino até o pergaminho surgir.

Hokage's Mountainside Images

Pule diversas vezes seguidas sobre o galho da árvore da esquerda.

The Forest of Death

Seja preciso e acerte três vezes o peixe prateado que desce o riacho.

KazeKage's Mansion

Acerte a máquina do canto esquerdo até que ela solte o pergaminho.

Hero's Memorial Stone

Durante a batalha, acerte cinco vezes seguidas o personagem auxiliar inimigo.

Kikyo Castle

Fique parado no topo da estátua de peixe do lado esquerdo até o pergaminho aparecer.

Zabuza's Hideout

Pare na plataforma onde estão os dois espantalhos até que o pergaminho apareça.

Lookout Tower

Fique sobre a cabeça da cobra gigante e pule para a cabeça do sapo e vice-versa. Repita a operação três vezes.

Sunagimo Estate and Buddha Statue

Suba na corda e acerte os itens que estão girando no tornado até que o pergaminho secreto apareça.

Exams Stadium

Entre no buraco do lado esquerdo e saia do lado direito. Repita a operação três vezes até receber o pergaminho.

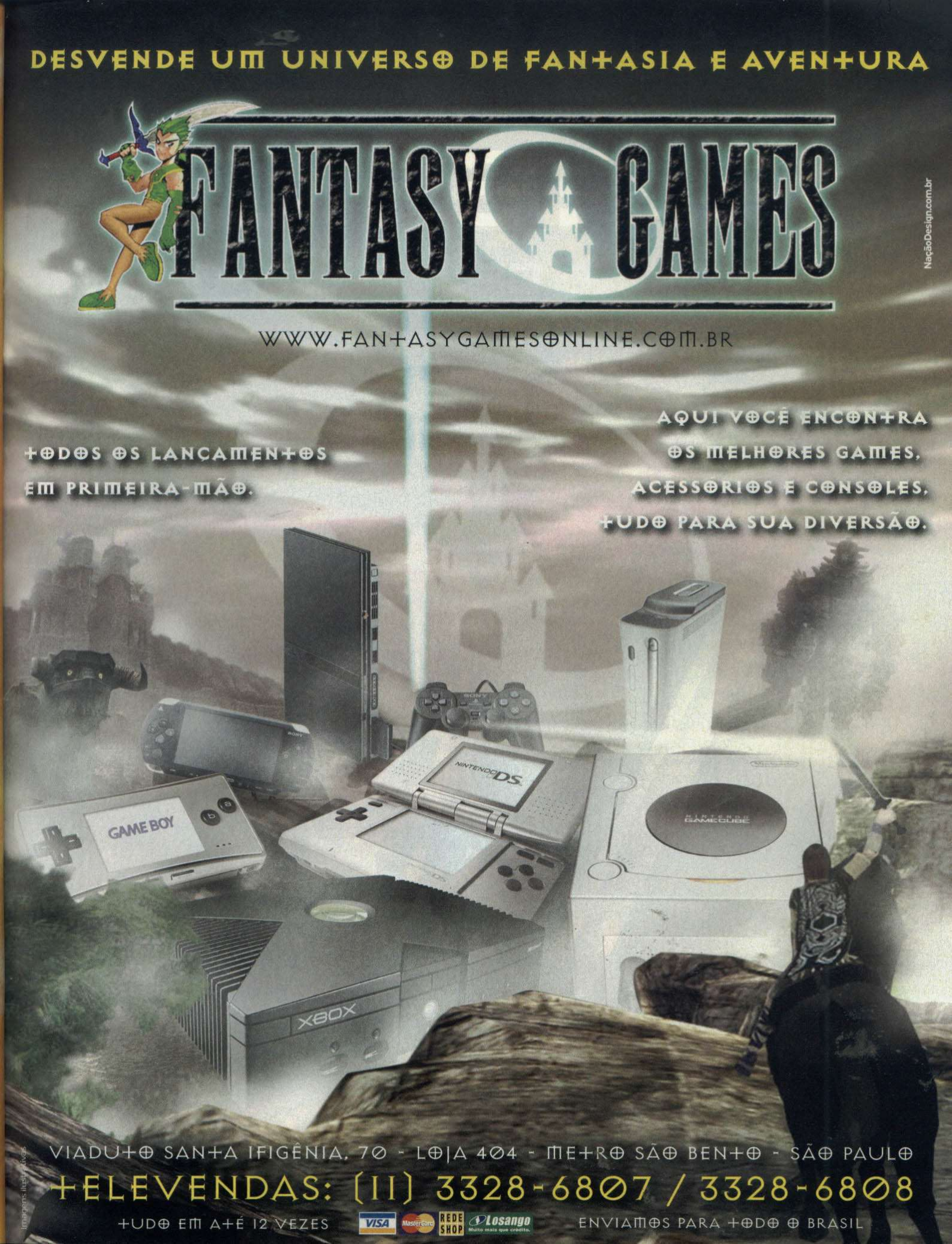
DESVENDE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA

FANTASY GAMES

WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

TODOS OS LANCAMENTOS
EM PRIMEIRA-MÃO.

AQUI VOCÊ ENCONTRA
OS MELHORES GAMES,
ACESSORIOS E CONSOLES,
TUDO PARA SUA DIVERSÃO.



VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 70 - LOJA 404 - METRO SÃO BENTO - SÃO PAULO

TELEVENDAS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

TUDO EM ATÉ 12 VEZES

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Imagens ilustrativas

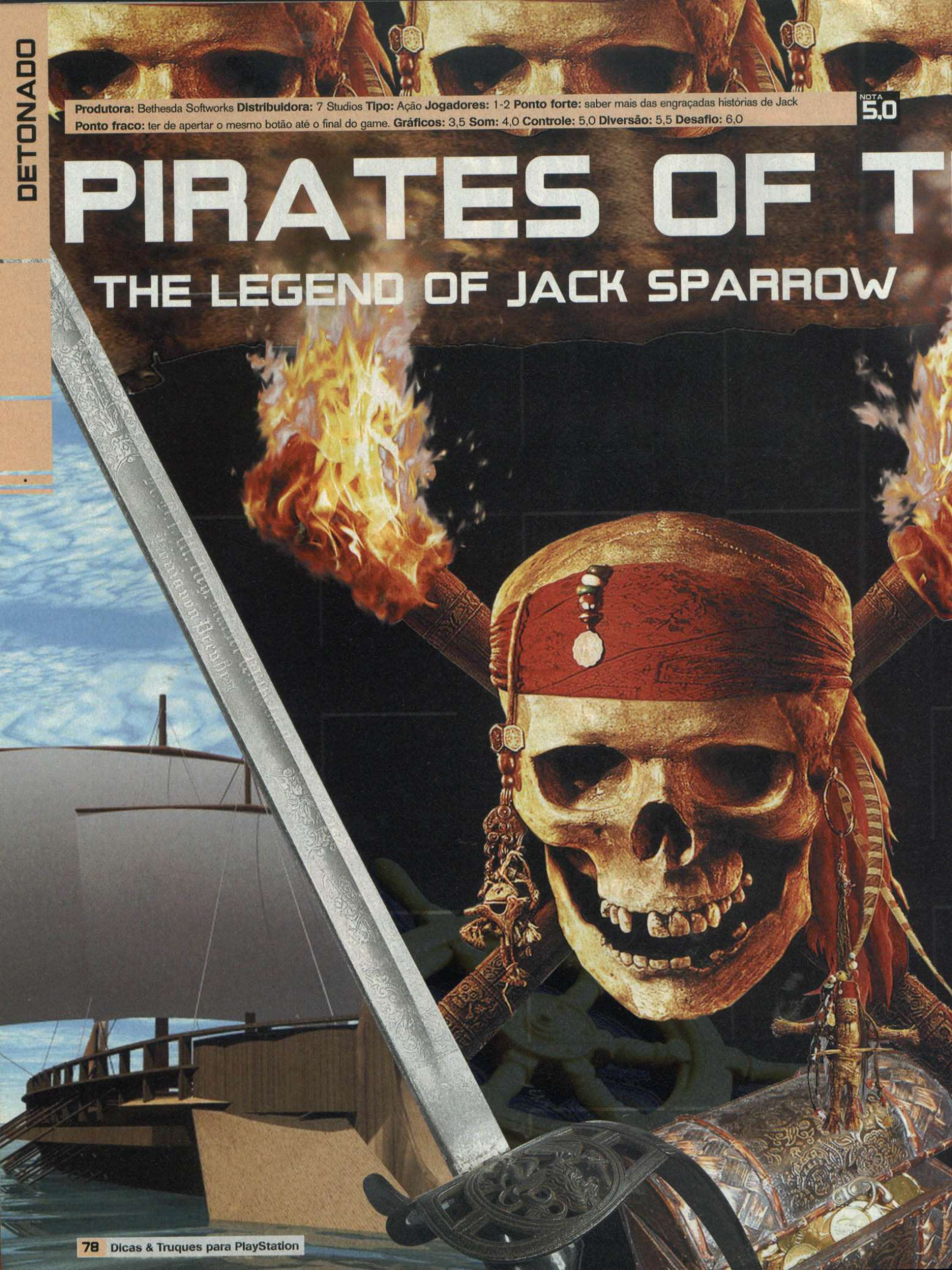
NaçãoDesign.com.br

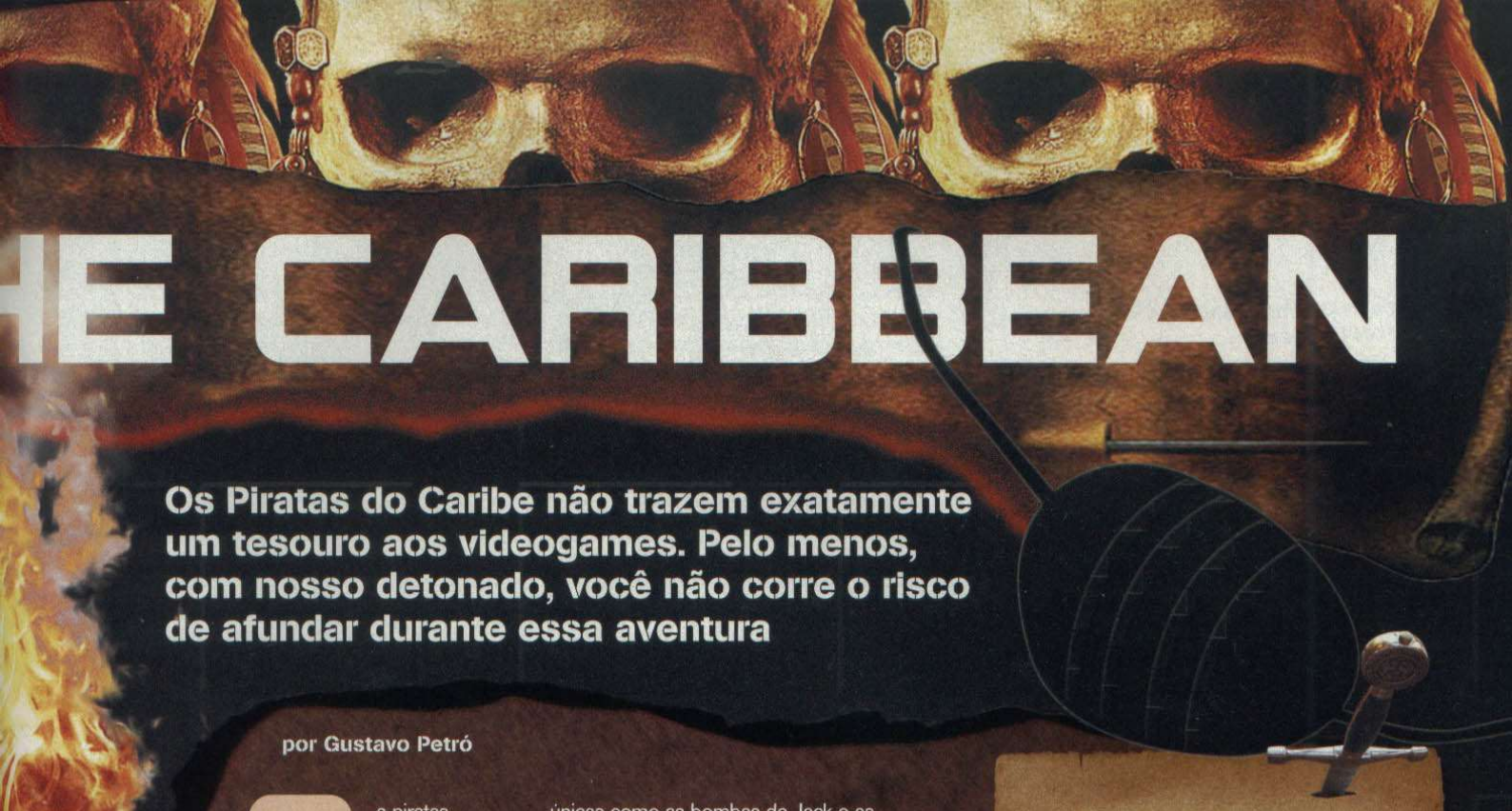
Produtora: Bethesda Softworks **Distribuidora:** 7 Studios **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1-2 **Ponto forte:** saber mais das engraçadas histórias de Jack
Ponto fraco: ter de apertar o mesmo botão até o final do game. **Gráficos:** 3,5 **Som:** 4,0 **Controle:** 5,0 **Diversão:** 5,5 **Desafio:** 6,0

NOTA 5,0

PIRATES OF T

THE LEGEND OF JACK SPARROW





HE CARIBBEAN

Os Piratas do Caribe não trazem exatamente um tesouro aos videogames. Pelo menos, com nosso detonado, você não corre o risco de afundar durante essa aventura

por Gustavo Petró

Os piratas voltaram mais feios do que nunca. Mas não estou falando da cara imunda deles, e sim do jogo dos *Piratas do Caribe*. Jogos baseados em filmes geralmente não são bons, e este aqui não foge muito dessa tradição. Os gráficos estão bem ultrapassados e os controles são lentos e baseiam-se em apertar um só botão.

Pelo menos, você pode saber o que acontece com o capitão Jack Sparrow (interpretado no game por Johnny Depp) entre os dois filmes de série, contando suas versões das histórias que viveu com seus amigos.

A idéia de trocar de personagem durante o jogo é interessante – assim, é possível utilizar características únicas como as bombas de Jack e as machadinhas de Will. No meio do caminho chega Elizabeth, que não acrescenta muito e copia os golpes do namorado Will.

Também há "bugs" que dão na cara que o jogo foi lançado às pressas para pegar a carona do filme. Tiros que atravessam paredes, objetivos que não precisam ser realizados para passar de fase e por aí vai. Além de tudo isso, os controles são tão lentos que se você quiser realizar uma combinação de golpes, vai esperar muito para que eles apareçam na tela.

Entretanto, o que salva um pouco o título e impede que eu o faça andar na prancha é a variedade de fases. Mesmo com o aperto frenético dos botões, às vezes você terá de salvar pessoas, fugir, descobrir portas e dar tiros de canhão. Pequenos quebra-cabeças também ajudam a entreter um pouco. Pelo menos, serve como aperitivo e dá vontade de conferir o que acontece com os personagens no filme – algumas histórias de Jack Sparrow são bem engraçadas.

UPGRADES DAS ESPADAS

Nozes marrons – Valem um ponto no contador de nozes

Nozes verdes – Valem cinco pontos no contador de nozes

Noz aberta – Vale 20 pontos no contador de nozes

Pétalas de flores – Recuperam sua energia

Pedras – Podem ser usadas como armas

Frutas – Recuperam poder

COMANDOS

- ■ – Golpe forte
- ▲ – Arma especial
- ✖ – Ataque normal
- ● – Botão de ação
- R1 – Defesa
- R2 – Golpe especial
- L1 – Trava a mira
- L2 – Voadora (correndo)
- Analógico Esquerdo – Movimentação
- Analógico Direito – Câmera
- ↓ – Muda o personagem
- →, ↑, ← – Coloca o segundo personagem em estado passivo, defensivo ou agressivo

PEDAÇOS DE MAPA

Em todas as fases do game estão escondidos pedaços do mapa do tesouro. Com eles, você tem acesso aos extras que incluem cenas do filme *Piratas do Caribe: A Lenda de Jack Sparrow*, cenas da produção do game, artes conceituais e muito mais. Para curtir os extras, basta acessar a opção *Unlockable Content* no menu principal.

Parte 1 • Fase The Trouble with Treasure

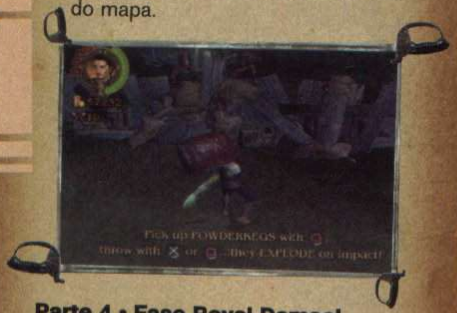
Seguindo na fase, você verá soldados inimigos ao redor de um baú que possui um mapa flutuando. Dê conta deles e pegue o pedaço do mapa.

Parte 2 • Fase The Hero of Port Royal

Depois de lutar contra um grupo de inimigos, você chegará a uma área com uma cerca bloqueando seu caminho à esquerda e um poço à direita. Aproxime-se do poço e pressione ●. Depois, gire a manivela com a alavanca analógica para salvar um soldado que lhe dará o pedaço de mapa.

DETONADO

Parte 3 • Fase Freeing Fort Charles
Depois de ajudar as pessoas a escapar pelos portões, você verá, à frente, uma área aberta com fogo no centro. Siga até lá e, à sua esquerda, observe uma pequena alcova com muitos barris e caixas dentro. Ali, há uma parede que pode ser destruída com um barril explosivo – este é o local onde está o baú com o pedaço do mapa.



Parte 4 • Fase Royal Damsel, Jack's Distress
Depois de escapar do quarto de Elizabeth, siga para a direita. Você verá uma estante com livros na parede. Pressione ● e faça corretamente a seqüência de botões mostrada na tela para ter acesso ao baú e obter mais um pedaço do mapa.

Parte 5 • Fase The Bigger the Boat...
Assim que chegar ao local para liberar os barcos salva-vidas, suba as escadas à direita. Pegue um barril explosivo e jogue-o na caixa indestrutível ao lado da escada que se encontra à esquerda do mapa. Ali está mais um pedaço do mapa.

Parte 6 • Fase Silver Mine, Cloudy Lining
No segundo andar da mina, há outro carrinho pelos trilhos e também três alavancas, que devem ser pressionadas uma vez para levar o carrinho para a direção correta. Ele vai parar em um local

The Trouble with Treasure
Esta fase é um tutorial que ensina os comandos e golpes do jogo. Abra o baú que está à sua direita. Elimine os primeiros soldados e peque o tesouro embaixo da cachoeira à esquerda. Abra o portão, derrube os inimigos que estão sob a plataforma e acabe com os outros soldados. Corte os galhos para pegar a alavanca e abra o portão seguinte. Quando subir, utilize os objetos para eliminar facilmente os inimigos. Em frente, há uma torre com um tesouro escondido. Acabe com mais inimigos, troque a bandeira para seus amigos entrarem no forte e termine com os soldados. Por ultimo, faça a seqüência solicitada de botões para abrir o portão e chegar ao tesouro.

The Hero of Port Royal
Depois de atacar os piratas, quebre a parede de barris para continuar. Após a leva de inimigos, continue através da parede que explodiu, pegando o tesouro. Quando chegar na área fechada, derrube os piratas das plataformas antes de lutar com os que estão no chão. Assim que acabar com todos eles, pegue a caixa com explosivos, coloque-a na frente da cerca e jogue uma bomba flamejante de Jack para abrir passagem. Faça isso à distancia para não ser ferido na explosão.

Chefe: Jacoby
Além de ficar atirando contra você protegido por um sino, o pentelho manda alguns capangas para te atrapalhar. Use as machadinhas de Will, que são melhores que as bombas de Jack nesse caso, para dar um basta no inimigo. Esquive-se dos tiros e nos intervalos entre seus um disparo e outro, mire e atire a machadinha. Se elas acabarem, há um barril para pegar mais. Uma dica é esquivar para os lados, aproveitando que os tiros não podem atravessar os pilares. Também não chegue muito perto, pois ele jogará bombas em você.

Freeing Fort Charles
Com Will, atire machadinhas nos piratas em cima da casa e depois salve o cidadão em perigo. Pegue o barril explosivo que ele trará da casa e jogue-a contra ela para abrir passagem. Ao chegar ao portão, destrua as trancas mirando e lançando as machadinhas de Will. Ao atravessar, salve rapidamente a população que está sendo atacada e em

seguida abra o outro portão girando as duas manivelas para que eles possam escapar. Depois suba pelo elevador para enfrentar mais piratas. Siga em direção aos canhões para atirar nos barcos, destruindo o maior numero possivel deles para ganhar mais pontos, já que cada um lhe garante 500.

Royal Damsel, Jack's Distress
Elimine os piratas e, quando a indicação vermelha aparecer, empurre as escadas que se encontram na sacada para que eles caiam. Continue atacando na outra sala quando a parede explodir, mas fique atento com as indicações vermelhas que, além de aparecer na sala em que você está, continuam aparecendo no quarto ao lado. Corra e tente

derrubar as escadas sempre. Siga pela parede que explodiu tomando cuidado com os piratas pistoleiros. Se possível, use as machadinhas de Elizabeth.

Chefe: Pintel
Ele está no meio dos entulhos atirando em você. Não é necessário fazer nenhum esforço para acabar com ele. Apenas fuja de seus tiros e corte as duas cordas, uma na frente e outra atrás dele, para fazer que o lustre caia em sua cabeça. Em seguida, fuja pela porta da frente, que deve ser aberta com a seqüência mostrada, antes que a casa vá pelos ares.

The Bigger the Boat...
Primeiro, é preciso eliminar os soldados espanhóis do deck principal. Depois da cena, inimigos em armaduras atacarão. Enquanto um de seus personagens luta com eles, o outro sobe as escadas pelo lado que eles desceram para soltar as âncoras do barco. Mas não se esqueça de pegar o baú com o tesouro. Em seguida, ainda eliminando os inimigos, suba as outras escadas e derrube os barcos. Use as bombas flamejantes de Jack para queimar os mastros das extremidades e, em seguida, posicione-se para queimar o mastro principal.

Chefe: Don Carrera
Você precisa destruir o mastro, mas ele é protegido por três placas de metal. Lute contra o chefe perto das placas. Utilize combos simples até que ele grite e dê um golpe especial contra você. Se ele acertar esses golpes nas placas, elas se destruirão. Ataque e, no momento do grito de Don, esquive-se para trás e deixe que ele acerte as placas. Há uma barra na tela que mostra a resistência delas. Assim que elas quebrarem, jogue a bomba de Jack para queimar o mastro.

Silver Mine, Cloudy Lining
De saída, pegue o baú à esquerda. Empurre o carrinho, use a alavanca para mudar o caminho e salve o mineiro acertando a seqüência que aparecer na tela. Pegue o baú e siga em frente para destruir uma parede e pegar outro baú, desta vez com uma vida. Em frente a este baú há uma passagem com outro mineiro preso. Elimine os inimigos para libertá-lo do mesmo modo que fez com o primeiro e ele chamará um elevador para você. Entre nele e vá para o outro andar. Siga para a esquerda para abrir uma parede de madeira e pegar mais um baú com tesouro. Mais à frente, há outros dois baús com tesouros escondidos atrás de paredes de madeira. Para passar de fase, acerte espadadas nas alavancas e faça o seguinte caminho com o carrinho: esquerda, direita, esquerda. Depois, suba com o elevador.

Old Friends and Old Fiends
Elimine todos os inimigos até Pequeno explodir o portão. Quando isso acontecer, siga o porco que fugiu por ele. Na praça, depois que a ponte for destruída, elimine os inimigos mais fracos antes de dar conta do fortão mascarado. Se possível, use a alavanca e faça os inimigos caírem no buraco. Siga pelo portão aberto (por onde o porco continua andando) Elimine os inimigos em volta do poço à esquerda e siga em frente para lutar contra Pequeno.

Chefe: Pequeno
Pequeno é forte e corre o tempo todo, sem parar para cima de você. Como existem muitos inimigos ao seu redor, faça com que o chefe os atropele. Ataque-o com golpes fortes quando ele parar de se mexer. Acerte duas vezes e esquive para trás. Quando ele subir nas casas, fique bem embaixo dele para evitar que solte bombas em você. Aproveite para jogar as bombas flamejantes de Jack para tirar uma vida extra do inimigo, forçando-o a passar em cima do fogo.

Trial By Tavern
Proteja Gibbs dos inimigos que estão atacando e fique de olho na barra de energia dele. Uma dica é seguir o caminho que ele faz atingindo os inimigos que forem para cima dele. Depois de ajudá-lo, saia pela porta e siga para salvar Cotton. Ataque os

cheio de entulhos – basta utilizar as bombas flamejantes do Jack para abrir o acesso e pegar a parte do mapa.

Parte 7 • Fase Old Friends and Old Fiends
Depois de dar conta do vilão, siga pelo caminho aberto. Quando houver duas opções de rotas a serem seguidas, vá pela esquerda até uma área com um poço coberto. À direita, há um barril explosivo escondido que deve ser utilizado para abrir o poço e pegar o pedaço do mapa.

Parte 8 • Fase Trial by Tavern
Na primeira área da fase existem seis velas sobre as mesas. Use as bombas flamejantes do Jack para acendê-las e o pedaço do mapa aparecerá.

Parte 9 • Fase Formosa Fling
Quando tiver de eliminar a vilã Madame Tang, você verá tendas com mercadorias que podem ser destruídas. Uma delas contém o pedaço do mapa.

Parte 10 • Fase Temple Terror
Siga pela fase até chegar a uma área com uma ponte no centro e objetos que podem ser destruídos na parede e em frente a ela. Destrua tudo para que o pedaço do mapa apareça no meio da ponte.

Parte 11 • Fase Stop Blowing Holes In My Ship
Depois de atravessar a janela e chegar a uma doca, você verá um

barril explosivo à direita. Acabe com os inimigos e leve o barril até uma caixa que não pode ser destruída. Exploda-o e pegue o pedaço do mapa.

Parte 12 • Fase Sizing Up Trouble

Lute com o vilão Pequeno até que ele comece a subir pelas paredes, momento em que os barris explosivos aparecem no chão. Derrube-o três vezes com esses barris para que ele libere mais um pedaço do mapa.

Parte 13 • Fase Viking Landing

Durante toda a fase você verá blocos de gelo, neve e estalagmites. Destrua tudo isso para, no final, receber seu objeto de desejo.

Parte 14 • Fase from Frozen to Freedom

Siga pela fase até ver um mamute congelado na parede junto com o pedaço do mapa. Utilize a bomba flamejante do Jack ou seu golpe especial para quebrar o gelo e conseguir seu intento.

Parte 15 • Fase The Damsel and the Dead

Depois de destruir os canhões, retorne ao caminho principal. Você verá uma alcova a sua esquerda junto com um barril explosivo. Use-o para destruir a caixa indestrutível e receber mais um pedaço do mapa.

Parte 16 • Fase Sacked Without A Shot

Assim que entrar na área onde os inimigos e quebre as caixas grandes até que o papagaio apareça. Pegue a chave e abra a porta. Na sala seguinte, derrube as plataformas para atacar os inimigos com a espada. Suba e corte a corda para salvar Marty. Quando estiver escapando e El Grande aparecer na parte de cima da sala, atire as machadinhas de Will para explodir as bombas que ele atira em você. Depois, basta eliminar o resto dos inimigos.

Formosa Fling

Elimine inimigos para abrir a passagem. Na área seguinte, faça a mesma coisa, sem se esquecer de derrubar os adversários que estão na plataforma.

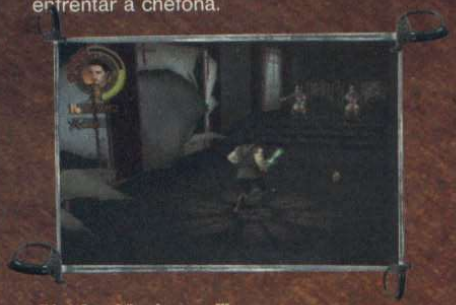
Chefe: Madame Tang

Eliminá-la é simples: defenda ou esquive-se de seus golpes , sempre atacando os inimigos que estão à sua volta. Antes que de morrer, ela desaparecerá.

Depois, derrote o resto dos inimigos, siga até o ponto vermelho no cenário e elimine mais inimigos. Pegue a caixa de explosivos e destrua o portão. Pegue mais um explosivo e volte ao inicio da fase para explodir o outro portão, tomando cuidado com os inimigos que voltaram a atacar. Assim que cruzar o portão, pegue os fogos de artifício. Em seguida, verifique o tempo certo na qual as armadilhas se ativam para passar por elas.

Temple Terror

Ataque primeiro os inimigos humanos, para depois dar conta dos soldados de argila. Para acabar com eles, você deve atacá-los empurrando-os para a água. Quando estiverem na água, acerte-os para que se desmontem. Assim que acabar com todos, a porta se abre. Siga em frente, tomando cuidado com a armadilha e com os inimigos que atravessarem a janela de papel. Na sala da ponte, elimine os inimigos e empurre os soldados de argila na água para eliminá-los. Após tudo isso, prepare-se para enfrentar a chefona.



Chefe: Madame Tang

Antes de mais nada, suba nos pilares para desativar o escudo de força de Tang. Assim que começar a atacar, ela se multiplicará em várias. Seja esperto: fique de olho naquela que é de verdade e não perca tempo destruindo suas cópias. Se perder a verdadeira de vista, acerte golpes em cada uma delas e observe: a correta é aquela cuja vida diminui na barra. Não fique longe dela pois, caso contrário, vai tomar alguns raios na cabeça. Ao atacá-la, use apenas golpes fortes e defenda-se rapidamente. Ao vencê-la, o dragão assumirá vida e virá atrás de você. Ignore o aviso para cortar as cordas na fuga, apenas corra desviando de seus raios e sem esbarrar em nada para escapar.

Stop Blowing Holes In My Ship

Pequeno dará as caras novamente. Elimine os inimigos nas docas e derrube os que estão nas plataformas. Abra a porta e siga atacando. Rompa a corda e abra passagem para o outro lado das docas. Pegue o tesouro e suba pelas escadas. Em seguida, o objetivo é salvar seu barco, o Interceptor, que está sendo bombardeado por canhões. Primeiro, acabe com os inimigos que estão atirando no barco. Em seguida, jogue dois barris explosivos em cada canhão para destruí-los. Agora, é hora da derradeira batalha contra Pequeno.

Sizing Up Trouble

Chefe: Pequeno
Desta vez, ele chega atirando com canhões. Aproveite que ele está na grama - jogue as bombas flamejantes de Jack e os danos serão maiores. Depois, utilize a mesma tática da primeira luta: bata e se esquive. Não se esqueça de fazê-lo atropelar outros inimigos. Quando ele se pendurar nas paredes, jogue os barris explosivos.

Viking Landing
Utilize os ataques fortes contra os inimigos para quebrar seus escudos. Antes disso, tire os explosivos que estão em volta do barco para que seu meio de transporte não seja explodido. Aproveite e jogue os barris em cima dos inimigos. Empurre a pedra para abrir passagem e tome cuidado com o gelo que cai do teto. Mais à frente, depois de ficar preso lutando, suba as escadas e empurre a pedra para abrir mais uma passagem. Depois de ver a baleia presa no gelo, contorne o lago. Continue em frente até avistar o rei viking. Com Jack, vá usando golpes especiais (R2 + ■) para que o trono do rei comece a derreter. Pegue munição no barril ao lado e, ao mesmo tempo em que faz isso, dê conta dos monstros de gelo que não param de atacar.

From Frozen to Freedom
Siga com cuidado, pois há gelo caindo na caverna. Quando ficar preso, elimine os inimigos. Mais para frente, acabe com os monstros de gelo. Na luta da ponte, defenda seu território e jogue os inimigos para fora dela. Na ultima parte, mate todos os vikings antes do seu navio passar.

The Damsel and the Dead
Vá pela caverna eliminando os inimigos que caem do teto. Utilize o canhão para abrir a passagem. Ao passar por ela, a caverna começará a tremer e pedras cairão - tome cuidado. Rapidamente, corte a teia para atravessar. Nas pontes, utiliza as machadinhas de Will para acertar os inimigos que estão do outro lado. Atravesse para o outro lado quando ver a muralha de canhões e empurre a pedra em cima deles para poder passar. Siga pelo caminho aberto e elimine mais piratas, Empurre a pedra para que a bala de canhão possa abrir passagem e vá em frente dando conta dos inimigos até o final da fase.

Sacked without a Shot
Logo de saida, pegue o baú com tesouro. Depois, salve o homem embaixo da viga de madeira e a senhora que está apanhando dos piratas. Volte para o poço que eles ajudarão a abrir o caminho. Siga pela doca depois de conversar com Black Smoke. Na próxima área, ajude cinco pessoas da vila a escapar dos piratas. Continue depois que a passagem no fogo se abrir.

Where There Is Fire, There Is Blacksmoke
Nesta fase, você terá que correr pelo cais fugindo dos tiros, mas tome cuidado para não cair na água. Espere as balas destruirem seu caminho para ver por onde você pode atravessar. Não é necessário nem atacar os inimigos, apenas correr. Quando o chão acabar, use as machadinhas de Elizabeth para fazer as madeiras cairem e criar um novo caminho. Corra até chegar ao navio e, com o canhão, destrua os barcos.

Chefe: Blacksmoke
Comece atacando com golpes fortes e se esquivando dos ataques do pirata. Faça isso até ele criar uma cortina de fumaça e começar a atirar bombas. Para atacá-lo, pegue explosivos, veja onde ele está através da fumaça e acerte-o. Repita essa operação até que ele padeça.

Prisioners of the Pearl.
Ataque os inimigos que estão na prisão e elimine Mallot quando ele aparecer. O adversário é fácil, mas cuidado com seus ataques especiais. Siga para o andar superior e destrua todos os canhões que estão atirando contra o seu navio. Recupere a chave da cela e volte a lutar contra Mallot. Desta vez, ele estará com outra arma. Acerte dois golpes fortes e esquive-se para acabar com ele facilmente.

Broadsides
Aqui, você terá que salvar sua tripulação dos inimigos estão disparando canhões contra você, bloqueando seu caminho, você verá o pedaço do mapa. Siga por toda a fase até chegar ao poço e participar do minigame. Nessa área, há um barril explosivo que deve ser utilizado para destruir a cerca que leva novamente ao inicio da fase, onde está o mapa.

Parte 17 • Fase Where There's Fire, There's Blacksmoke
Durante a fase, procure por um total de quatro bóias flutuando na água ao lado do pier. Trave a mira e utilize as bombas flamejantes de Jack para destrui-las. O pedaço do mapa aparecerá no centro do navio, no final da fase.

Parte 18 • Fase Prisoners of the Pearl
Assim que esta fase começar, você verá que há um baú do tesouro trancado numa cela logo à sua direita. Siga por toda a fase até destrancar a cela e lutar novamente contra o mala do Mallot. Entre na cela, abra o baú e pegue o mapa.

Parte 19 • Fase Broadsides
Dentro do navio Black Pearl, utilize a alavanca para fazer as bombas descerem até você. Em seguida, utilize alguns desses artefatos explosivos para destruir a caixa na parte mais afastada da área e pegar o pedaço do mapa.

piratas que estão atacando o navio. Cuidado com a barra de energia de sua tripulação. Ao atravessar para o Black Pearl, acabe com os outros piratas.

Chefe: Bo'sun
Desvie do seu chicote e ataque até que ele fique tonto. Quando aparecer a marca vermelha, fique em cima dela e pressione ●. Elizabeth vai soltar um balaço de canhão no chefe e você deve repetir essa operação cerca de três vezes para eliminar o inimigo.

Sand, Sky, Rum, and Gold
Mate as aranhas e siga em frente. Corte os galhos, enfrente mais aranhas e corte as teias para seguir em frente. Ao atravessar a ponte, aracnideos gigantes tentarão lhe parar, mas com as bombas de Jack eles se atiraram da ponte. Cuidado com as armadilhas e calcule bem o tempo antes de passar. Mais aranhas gigantes aparecerão em seu caminho. As bombas também funcionam bem contra as plantas carnivoras. Chegue ao centro da ilha, pegue o tesouro para enfrentar os monstros de pedra e, depois de elimina-los, volte para o inicio da fase.

Dauntless Derring-Do
Os piratas destruiram e roubaram o sino – mate todos que estão no barco para recuperá-lo. Quando os inimigos jogarem a ultima parte fora, vá até a prancha do navio e salve o marinheiro. Mate os dois últimos inimigos para pegar a parte restante. Depois de montar o sino, lute até os reforços chegarem.

Pirates Cursed and Even Worse
À esquerda há um baú e dois barris para recarregar munição. Subindo o morro, utilize o canhão para abrir a passagem; seguindo em frente até ter que usar a alavanca para abrir o portão. Nas pontes de pedra, lance as machadinhas de Beth, ou os barris explosivos no chão, para atingir os inimigos mais distantes e abra o próximo portão. Repita a operação até abrir mais dois portões. No quarto portão, depois de eliminar os piratas, gire a manivela para dar de cara com o próximo chefe.

Chefe: Serpiente de Muerta
A serpente é rápida e seus ataques são difícil de esquivar. A dica é utilizar as machadinhas de Beth, mirando preferencialmente na cabeça do bicho. Sempre que acabar sua munição, há um barril atrás de você para recarregar. Atire machadinhas até que a serpente morra.

The Last Shot
Elimine todos os piratas até que uma marca vermelha apareça ao lado do baú. Abra-o para ver uma cena de animação e siga pela ponte, abrindo os baús que estão sobre ela. Enfrente as aranhas e corte as teias para pegar os baús e abra a passagem jogando uma machadinha no peso. Empurre a pedra para continuar. Agora, o duelo será contra... Barboooosa!

Chefe: Barbosa
No inicio da luta ele fica em cima da pedra mandando seus capangas atrás de você. Não gaste seus itens e acabe com eles tentando ficar com o máximo de vida. A luta com Barbosa começará quando a vida dele aparecer na tela. Esquivando-se dos golpes dele, utilize contra-ataques. Cuidado quando as pedras cairem e com os espinhos que sairem do chão (uma fumaça indicará o local por onde eles sairão), e quando os piratas pistoleiros começarem a atirar, cuide deles antes de voltar a lutar com Barbosa. A vida dele diminui aos poucos, por isso é necessário ter muita paciência.

Escaping The Truth

Chefe: Chaves Brothers
Você terá que derrotar três irmãos para escapar da forca. O primeiro é fraco e basta utilizar ataques fortes para dar conta dele. Quando a vida do vilão estiver pela metade, o irmão gordão vai entrar na luta e sua barra de energia vai aumentar. Desfira dois golpes fortes e evite os contra-ataques. Quando o terceiro irmão aparecer, não economize nos golpes especiais e continue com a mesma tática. Acertar qualquer um dos três serve para diminuir a barra de energia. Assim que acabar com eles, pegue as três chaves e fuja para ver o final da lenda de Jack Sparrow, o pirata mais mentiroso dos sete mares.

Parte 20 • Fase Sand, Sky, Rum, and Gold
Siga pela fase até encontrar uma alcova coberta por galhos com um baú dentro. Corte os galhos e pegue o mapa.

Parte 21 • Fase Dauntless Derring-Do
Siga para a esquerda, descendo as escadas mais afastadas. Logo, você verá um soldado em perigo. Ajude-o, realizando o minigame, e receba o pedaço do mapa como prêmio.

Parte 22 • Fase Pirates Cursed and Even Worse
Suba o penhasco no inicio da fase para ver um baú bloqueado por duas rochas. Depois de usar o canhão para liberar o caminho, pegue um barril explosivo e volte para destruir as rochas, pegando o mapa em seguida.

Parte 23 • The Last Shot
Siga até utilizar uma rocha que abre caminho para a parte inicial da fase. O baú com o mapa está no local onde há fogo em uma pequena área aberta.

Parte 24 • Escaping The Truth
Depois de derrotar os Irmãos Charles e abrir a porta para o forte, você verá um barril explosivo. Pegue-o e corra pelo pier até encontrar uma alcova do outro lado com uma caixa. Destrua-a e pegue o último pedaço do mapa.

Capture e edite seus vídeos com o Studio 10 para assistir no seu videogame portátil ou DVD!

pinnacle

Studio 500 USB
Studio 500 PCI

Studio Plus 700 USB
Studio Plus 700 PCI

Studio 10 revoluciona nos games portáteis!

Agora além de se divertir com seus jogos favoritos no seu videogame portátil, você pode capturar seus vídeos pessoais de viagens, aniversários, eventos e assisti-los no seu videogame portátil.

Com a nova tecnologia MPG-4 o Studio 10 possibilita editar e gravar vídeos nesse formato. Você pode assistir seus vídeos caseiros onde quiser e a qualquer hora.

Para isso, escolha um dos modelos Studio 10: Studio 500 PCI ou USB, Studio Plus 700 PCI ou USB e comece já suas produções, para assistir onde quiser.

Tel: (11) 3819-5995

Os produtos Pinnacle podem ser encontrados nas seguintes lojas:

☼ **Americanas** - Tel.: 0300-7893200 - www.americanas.com.br ☼ **Brasoftware** - Tel.: (11) 3179-6900 - www.brasoftware.com.br ☼ **Casa do Notebook** - Tel.: (11) 3819-0266 - www.casadonotebook.com.br ☼ **Compra Fácil** - Tel.: (21) 2515-7000 - www.comprafacil.com.br ☼ **Gimba** - Tel.: (11) 6763-5000 - www.gimba.com.br ☼ **Fnac** - Tel.: (11) 3097-0022 - www.fnac.com.br ☼ **Mega Brasil** - (11) 6192-9604 - http://www.lojamegabrasil.com.br ☼ **Saraiva** - Tel.: (11) 3933-3366 - www.saraiva.com.br ☼ **Shoptime** - Tel.: (11) 4003-9898 / (21) 3002-9898 - www.shoptime.com.br ☼ **Star Computer** - Tel.: (11) 5097-9744 - www.starcomputer.com.br ☼ **Submarino** - Tel.: (11) 2199-8888 - www.submarino.com.br

Distribuidor Oficial no Brasil

CONTROLE NET

www.controle.net

TRASH ZONE

Quando todos pensavam que ele havia sumido de vez, Makotron ressurge para massacrar os jogos porcos

OK. Podem enxugar as lágrimas. Eu voltei. Mas isso não quer dizer que quero demonstrações de amor e carinho. Já chega essa pilha de cartas em minha mesa suplicando pela minha volta que não me deixa nem enxergar meu joystick direito. E esses pedaços de queijo fedorento por todos os cantos? Quem foi o rato que deixou isso aqui? Só pode ter sido aquele pilantra do Frisnokokos.

Bom, chega de papo furado e vamos trabalhar. Afinal, só quem não trabalha é quem lê revista de videogame. E de vagabundo eu quero distância. Por isso, se vocês quiserem falar comigo, só por meio de cartas ou e-mails. Estou na área novamente e, a partir do mês que vem, a seção "Trash Zone" terá também a participação dos vagabun... a participação dos leitores. Agora, vamos ao jogo deste mês.

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"?

Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do email.

AMF XTREME BOWLING 2006

Derrube sua paciência com essa pérola do Trash

O tempo passa, as técnicas de programação melhoram, mas sempre vai existir um jogo ruim para figurar nesta ilustre seção. E olhem só a sorte que eu dei logo na minha reestréia: isso sim é um jogo porco!

Boliche aqui no Brasil já é uma prática popular, mas poucos jogadores levam esse esporte realmente a sério. Depois deste *AMF Xtreme Bowling 2006*, esse raciocínio não vai mudar muito. O sistema de físicas é medonho e conseguir acertar um strike é mais questão de sorte que de habilidade. Os gráficos, esses sim, são um sonho. Sonho de gente nostálgica, melhor dizendo, pois lembram muito o velho PSOne. O som é totalmente dispensável, tanto que enquanto eu jogava, fazia questão de pisar no rabo do gato que invadiu a redação. O som de agonia que saía da boca do bichinho era muito mais agradável que qualquer música ou efeito sonoro deste game horrendo.

■ **CAIXÃO** Aposto que esse velho morre antes que a bola chegue até os pinos

Mas lembre-se de que nem tudo é tão ruim: é possível desligar o aparelho a qualquer momento e, de quebra, você pode usar o DVD como um porta-copos sem nenhum problema. Se bem que eu já vi porta-copos bem mais bonitos...

Produtora: Mud Duck Productions
Distribuidora: Bethesda Softworks
Tipo: Esporte **Jogadores:** 1 a 2
Ponto forte: Grande variedade de personagens, um mais feio que o outro **Ponto fraco:** Físicas raquíticas **Gráficos:** 3,0 **Som:** 2,0 **Controle:** 2,5 **Diversão:** 0,5 **Desafio:** 1,0

NOTA **1,8**

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.
NÓS MOSTRAMOS!
E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.
CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.

GARANTIA UM ANO GARANTIA

SEDEX PARA TODO O BRASIL

Cabo Extensor
R$19,99

Controle PS2
R$69,99

Jogo Original
R$69,99

Suporte PS2
R$29,99

Cd-rom
Qual É A Música
R$69,99

CD Remixes
R$19,99

Boné PS2
R$19,99

Cabo s/ Vídeo
Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GameCube
R$49,99

Camiseta PS2
R$29,99

Bolsa Exclusiva PS2
R$39,99

Porta-cd PS2
R$19,99

Controle Remoto
R$69,99

ligue e consulte condições

Só fica sem play 2 quem quer!

24x R$ 35,00
ou
36x R$ 25,00

PlayStation2 original

Promoção QUERO TUDO

\+

- 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd Remixes

R$ 699,00

Pack 1

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 2

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 3

Tudo por:
R$ 99,99

Pack 4

Tudo por:
R$ 49,99

fotos meramente ilustrativas

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br

CONTROLE DUAL TRIGGER 2 EM 1

Design tradicional e com todas as comodidades proporcionadas pelos gatilhos

por Leandro Rodrigues

Para competir com a enorme biblioteca de jogos que o console da Sony possui, só a surpreendente batelada de controles diferentes que não param de surgir para o PlayStation 2. Só que quantidade não é a mesma coisa que qualidade e verdadeiras bombas costumam aparecer na frente dos jogadores. Ainda bem que esse não é o caso do controle Dual Trigger 2 em 1, da Trustmaster, que possui todas as características do Dual Shock 2, o controle original do PS2, além de alguns extras.

Criar um controle que cative os exigentes donos de PlayStation 2 não é das tarefas mais fáceis, e não é para menos. Afinal de contas, o Dual Shock 2 é considerado por muitos como o controle a ser batido no mundo dos games. A Thrustmaster sabe disso e preferiu não mexer muito no design original do acessório; a única diferença é que ele é levemente maior que o controle padrão do PS2. Isso pode causar um pouco de desconforto inicialmente, mas com poucos minutos de jogo, você já estará totalmente adaptado, principalmente por causa da facilidade de manuseio que as empunhaduras com ranhuras proporcionam. E os analógicos possuem uma superfície côncava que também facilita o encaixe dos dedos.

Todos os botões do aparelho possuem uma precisão surpreendente, dando a nítida impressão de que suas ações durante os jogos são ainda mais exatas. Outro fator que ajuda a aumentar essa sensação é que o Dual Trigger possui dois gatilhos na parte traseira, muito similares aos que existem no controle do Xbox, console da Microsoft. Graças à função de mapeamento, é possível configurar os botões da maneira que você desejar, deixando, por exemplo, o freio e o acelerador de um jogo de corrida nos gatilhos; ou então usar esses mesmos botões para simular um gatilho de uma arma em um jogo de tiro. Tudo fica armazenado na memória interna do controle, evitando a necessidade de repetir a programação a todo momento.

Sem dúvida, é o controle ideal para quem gosta do Dual Shock 2, mas sempre quis gatilhos iguais àqueles do controle do Xbox.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Site: www.thrustmaster.com
Onde encontrar: www.submarino.com.br
Preço: R$ 159,90
Ponto forte: a precisão dos gatilhos
Ponto fraco: o tamanho o torna levemente desconfortável
Nota: 8,5
Características:
- Um pouco maior que o controle original do PS2, o Dual Shock 2
- Dois gatilhos na parte traseira
- Botões programáveis
- Extremamente preciso
- Funciona no PS2 e no PC através da entrada USB

COMPATÍVEL COM PC
Através deste conector, o Dual Trigger pode ser ligado na porta USB do PC

MAPEAMENTO
Este botão serve para configurar o controle ao gosto do freguês. Com ele, o jogador pode escolher todas as funções do joystick

GATILHOS ANALÓGICOS
Adaptando a melhor característica do controle do Xbox, o acessório da Thrustmaster traz dois gatilhos ideais para jogos de tiro e corrida

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

A Loja Mais
Bonita e Completa do Brasil!

Lançamentos e Novidades

consoles – jogos – acessórios

Guitar Hero
Game and Controler – PS2

24X no cheque ou carnê!

Financiamento Próprio

PLAY STATION 2

PSP

NINTENDO DS

XBOX 360

10X no cartão!

LINHA COMPLETA DE GAMES PORTÁTEIS

Descontos especiais a vista!

OS MELHORES CONSOLES E ACESSÓRIOS

visite nosso site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

Loja 1 - Centro - Av. Campos Sales, 600 - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 - Lj 214 - (19) 3267-2099

INICIAL GAMES

por Leandro Rodrigues

ESPETÁCULO NO VIDEOGAME

A guitarra do jogo Guitar Hero virou febre entre os proprietários de PS2. Com esses acessórios, seu show vai ficar ainda mais animal

SHREDDER GUITAR CONTROLLER

Jogar *Guitar Hero* no modo multiplayer é diversão garantida, mas perde um pouco da graça se um dos competidores for obrigado a jogar com o Dual Shock enquanto olha o outro com a guitarra. Gastar a maior grana para comprar outro game completo é coisa pra maluco, sem falar que você ainda vai ficar com um DVD sobrando. Essa guitarra da TAC é a solução perfeita: o acessório não vem com nenhum game incluso e é 100% compatível com *Guitar Hero*.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: TAC
Preço médio: US$ 36,99
Onde comprar: www.ibuyvalue.com (EUA)

CARACTERÍSTICAS:

- **Formato diferente da guitarra original**
- **Totalmente compatível com *Guitar Hero***
- **Metade do preço da original**

GUITAR HERO GIG BAG

Feita sob medida para a réplica da Gibson SG, a bolsa é toda acolchoada e possui um espaço para levar o DVD do jogo, além de duas alças de transporte. Por enquanto, a bolsa só existe na cor preta, mas há a promessa de novos modelos.

FICHA TÉCNICA

Fabricante: RedOctane
Preço médio: US$ 19,90
Onde comprar: www.link-sang.com (Coréia)

CARACTERÍSTICAS:

- **Acabamento interno acolchoado**
- **Compartimento para carregar o jogo**
- **Alças para facilitar o transporte**

SKINS DE GUITARRA PARA GUITAR HERO

Que a réplica da Gibson SB é bacana, ninguém duvida. O problema é que não há modelos diferentes. Um grupo de americanos está acabando com essa mesmice através do eBay, o maior site de leilão virtual do mundo. Com adesivos confeccionados em vinil, eles prometem dar nova vida à sua guitarra. Existem alguns modelos já prontos, mas é possível imprimir a imagem que você quiser. Basta enviar para os caras.

CARACTERÍSTICAS:

- **Adesivos confeccionados em vinil**
- **Use a sua imagem favorita**

ESTILOSO Que tal a guitarra do Van Halen?

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Fabricação independente
Preço médio: US$ 3,00
Onde comprar: www.ebay.com (EUA)

COMPACT SOUND SYSTEM

Se os fãs não vêm até você, leve seu som até eles, ou melhor, aumente o volume para todo mundo ouvir. Essas caixas de som da Intec prometem ampliar o poder sonoro do seu PlayStation 2 Slim e deixar seus vizinhos apavorados. Sem falar que deixam o aparelho com um visual superbacana.

CARACTERÍSTICAS:

- **Peso: 1,04 kg**
- **Tamanho: 35 cm X 31 cm X 6 cm**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Intec
Preço médio: US$ 21,00
Onde comprar: www.amazon.com (EUA)

COOLLT CHILLER

Um dos acessórios mais bizarros exibidos durante a E3 2006. O CoolIT Chiller é ligado no PS2 e usa a energia da conexão para resfriar sua base de metal, impedindo que qualquer bebida em lata colocada nela se aqueça com o tempo. De acordo com o fabricante, o aparelho pode manter a bebida resfriada a uma temperatura de 7°C, o suficiente para refrescar até o gamer mais frenético.

CARACTERÍSTICAS:

- **Mantém qualquer bebida bem geladinha**
- **Ligado na porta USB do PS2**

FICHA TÉCNICA

Fabricante: CoolIT
Preço médio: US$ 29,95
Onde comprar: www.perpetualkid.com (EUA)

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games	Espírito Santo
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-6330	Tel:(0xx19)3236-0179	Tel:(0xx27)3391-0733

por Julio Wecchi

Nem tubarões, nem ratos, nem boxeadores canibais comedores de orelha: ninguém pode com quem usa as dicas mais animais da D&T

#

4X4 EVOLUTION

PS2

– Códigos secretos
Digite os códigos abaixo na tela de pause:
Todos os caminhões (menu do Time Attack):
L1, L2, R1, R2, L1, R1
25.000 em dinheiro (no Career):
L2, ■, R1, ■, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1
1 milhão em dinheiro (no Career):
L2, ■, R1, ■, R1, L1, ■, R2, ■, R1 ou
L2, ■, R1, ●, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1
Jogo lento: L1, L2, R1, R2, ■, ●
Jogo rápido: L1, L2, R1, R2, ■, ■
Velocidade normal: L1, L2, R1, R2, ●, ●

DUELO DE GIGANTES
Até os lutadores de *Capcom Vs. SNK Pro* ficam com um pé atrás quando sabem que o jogador lê as dicas desta seção

B

BLEACH: HEAT THE SOUL 2

PSP

Modo Endless: detone o minigame BLOCKON.
– Cartas liberam extras
Saiba quantos cards você precisa pegar para obter cada um dos segredos do game:
Voz de Kon: 5 cards
Modo Sound: 10 cards
Página 1 do Gallery: 20 cards
Modo Character Voice: 30 cards
Voz de Urahara: 40 cards
Modo Movie e vídeo de abertura: 50 cards
Página 2 do Gallery: 60 cards
Voz de Ururu: 70 cards
Página 3 do Gallery: 80 cards
Voz de Yoruichi (cat): 90 cards
Personagem Zanpakutou e voz: 100 cards
Voz de Sado: 110 cards
Página 4 do Gallery: 120 cards
Voz de Orihime: 130 cards
Voz de Uryuu: 140 cards
Vídeo Radikon 1: 150 cards
Voz de Rukia: 160 cards

SEM TREVAS Nossas dicas são iluminadas

Página 5 do Gallery: 170 cards
Voz de Ichigo: 180
Voz de Yoruichi: 190 cards
Minigame Blockon: 200 cards
Voz de Lenne Hardt: 210 cards
Vídeo Radikon 2: 217 cards

BLOOD LINES

PS1

– Senha especiais
Jogar como Annor: CLAWEDFIST
Jogar como Daria: DOMINATION
Jogar como Joe: JUJOFEVRY1
Jogar como Jon: UNMASKED
Opção Art Gallery: LEONARDO
Modo de voz: TONGUEBATH
Modo Expert: SKUPASTYLE

C

CAPCOM VS. SNK PRO

PS1

– Roupas coloridas
Na tela de seleção de lutadores, pressione um dos comandos abaixo para trocar as cores das roupas do personagem:
Opção 1: ✖ + ■ / **Opção 2:** ✖ + ●
Opção 3: ■ + ▲ / **Opção 4:** ● + ▲
– Combates secretos
Lute contra Akuma: consiga 85 Groove Points antes de encarar o combate final no Arcade ou nas disputas entre duplas.
Lute contra Evil Ryu: consiga 71 Groove Points antes de encarar o quarto combate no Arcade ou nas disputas entre duplas. Use o Capcom Groove ou SNK Groove.
Lute contra Morrigan: consiga 60 Groove Points antes de encarar o quarto combate no Arcade ou nas disputas entre duplas. Use o Capcom Groove.
Lute contra Nakoruru: consiga 60 Groove Points antes de encarar o quarto combate no Arcade ou nas disputas entre duplas. Use o SNK Groove.

CODED ARMS

PSP

– Armaduras extras
Detone os chefões no Infinity Sector para liberar as novas armaduras:
Blast Helm: chefão Enforcer, Level 50
Surge Helm: chefão Mantis, Level 40
– Armas secretas
Detone cada um dos chefes abaixo e pegue as armas dos adversários.
Copperhead: Mantis, Sector 2 Ruins
Inferno: Colossus, Sector 2 Base
Judgement: Enforcer, Sector 2 City
Onslaught: chefão Level 10 (modo Infinity)
Vulcan: chefão Level 20 (modo Infinity)
Neutron Gun: chefão Level 30 (modo Infinity)
Trident: chefão Level 60 (modo Infinity)

D

DANCE DANCE REVOLUTION

PS1

– Modos secretos
Selecione o Arcade ou o Arrange e aperte SELECT ou ↑ na tela de seleção de dificuldade para exibir a tela Secret Mode. Agora, use os códigos abaixo para acionar os efeitos indicados:
Modo maníaco: ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
Modo duplo: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →
Modo espelhado: ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Especial: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓,

■ **ENVENENADO** Voa baixo em *Gripshift*

DAXTER

PSP

– Segredos especiais
Saiba quantos Orbs você deve recolher para habilitar cada um dos videos, ilustrações e bônus:
Trailer da E3 2005: 600 Orbs
Artes especiais: 700 Orbs
Animação de introdução: 800 Orbs
"Game in Construction": 900 Orbs
Por trás das cenas: 1.000 Orbs
– Minigames
Saiba quantos Orbs você deve recolher para liberar os minigames secretos:
Minigame Matrix 1: 1 Orb
Minigame Coração Valente: 100 Orbs
Minigame O Senhor dos Anéis 1: 200 Orbs
Minigame Indiana Jones: 300 Orbs
Minigame Matrix 2: 400 Orbs
Minigame O Senhor dos Anéis 2: 500 Orbs
– Itens especiais
Libere itens e códigos conseguindo ouro em cada um dos minigames abaixo:
Chapéu do Indiana Jones: minigame Indiana Jones
Website Clue C: minigame O Senhor dos Anéis 1
Calça: minigame O Senhor dos Anéis 2
Website Clue A: minigame Matrix 1
Website Clue D: minigame Matrix 2
Website Clue B: minigame Coração Valente

F

FATAL FURY: WILD AMBITION

PS1

Modo Data: para saber as informações secretas dos lutadores, vença todas as lutas no modo Arcade sem usar Continues.
Team Battle: vença o Arcade usando o personagem Duck King. Faça isso sem perder nenhum round e/ou usar Continues.
Roupa especial de Geese: para escolher Geese usando uma roupa diferente, selecione-o e aperte ▲ + ●.

FIFA 06

PSP

Modo Custom Challenge: vença os Comeback e Rout Challenges.

G

GHOSTHUNTER

PS2

– Códigos do fantasma
Durante o jogo, pressione uma das seqüências:
Incrementar dano: segure → + L3 por cinco segundos e aperte ●.
Laz nunca morre: segure → + L3 por cinco segundos e aperte ▲.

GRIPSHIFT

PSP

Todas as fases disponíveis: vá para a opção Extras e pressione R, R, R, L, L, L.

J

JAWS UNLEASHED

PS2

– Senhas espertas
Comece uma partida e entre com um dos passwords no lugar do seu nome:
Seleção de fases: shaaark
Um milhão de pontos: blooood
– Na raça
Invencibilidade: recolha todos os tesouros das áreas Open Ocean West, Open Ocean South, Open Ocean East, Grand Occasus Canals, Underwater Caves e Fisherman's Isle. Você terá energia ilimitada no save game.
Seleção de fases: encare todos os combates contra os chefões e recolha as 45 License Plates escondidas nas fases do Story.

M

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

PSP

Nova tela principal: basta detonar o game.
Vídeo Megaman X e Vile jogável: detone o jogo usando o personagem X.
Arma ilimitada de Vile: após terminar o game com Vile, salve seu progresso. Carregue o save, comece uma nova partida e confira a nova arma que surgiu na tela de seleção de armas.

MIKE TYSON BOXING

PS1

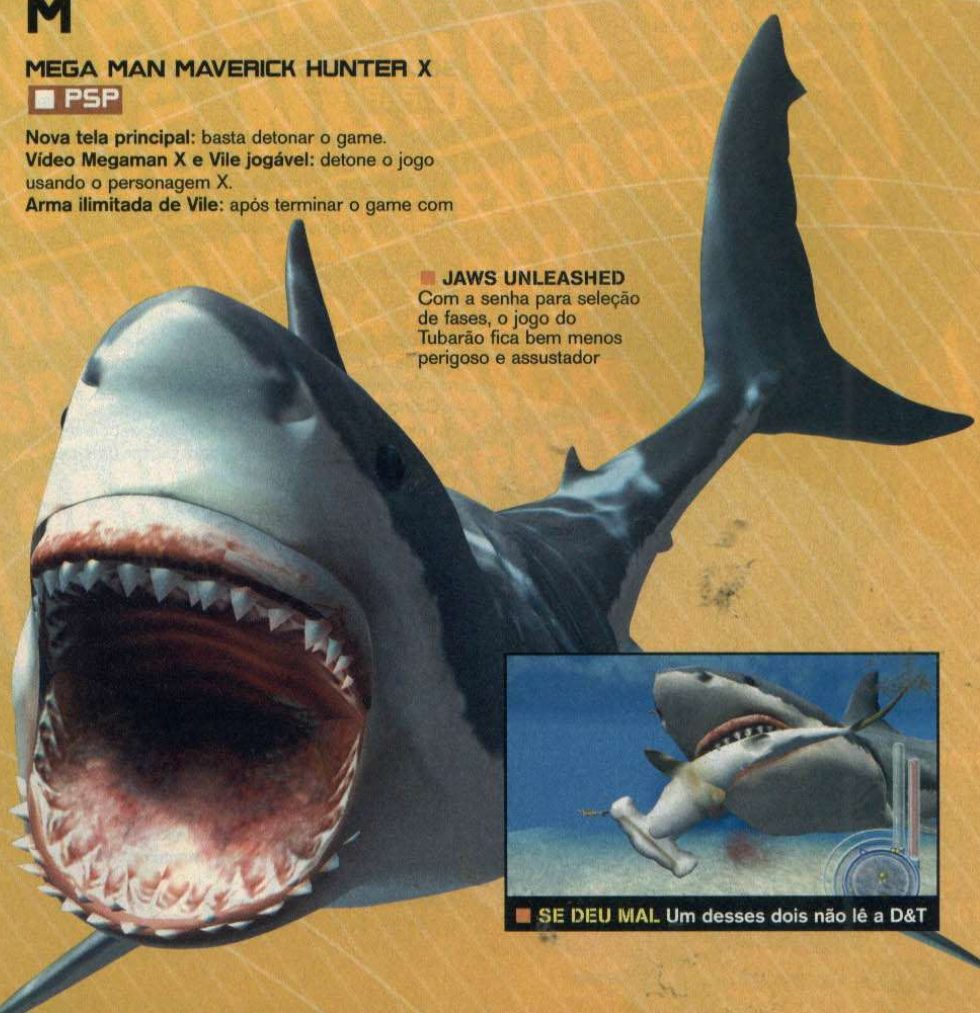
– Mordendo orelhas
Use as senhas abaixo no lugar do nome do seu lutador:
Lutador Jimmy Flex e estágio Disco: CLUBFUD
John L. Sullivan e estágio Docks: OLD MAN
Lutador invisível: GONE
Cabeça de furacão: HURTS
Cabeça e mãos gigantes: STUPID
Desativar todos os truques: NORMAL
Modo cabecinha: BINGY
Modo cabeção: BONGY
– Lutadores secretos
Para liberar alguns boxeadores na tela de seleção, vença o Showcase. Veja quais brutamontes são liberados para cada lutador que você detonar neste modo.
Fabian Van Hilten: Chuck Wynalda
Frank Zamboni: Mike Tyson
Jimmy Silk: Rhy Yung
Mick Oshea: Christian Mutamba
Patrice Demanger: Rab McCab

O

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

PS2

– Códigos do asfalto
Entre com uma das senhas abaixo no lugar do seu nome e confira os resultados:
100% de aproveitamento: ENTIRETY
1.000.000 de milhas: MILESANDMILES


■ **JAWS UNLEASHED** Com a senha para seleção de fases, o jogo do Tubarão fica bem menos perigoso e assustador

■ **SE DEU MAL** Um desses dois não lê a D&T

SURPRESA Em *Ridge Racer* para PSP, quem é bom no volante pode correr com o carro Pac-Man

A

RENGOKU: THE TOWER OF PURGATORY

PSP

– Imagens no Gallery
Alkmaion: detone Alkmaion e salve o game.
Briareos: vença Briareos e salve.
Deucalion-A e Deucalion-B: finalize o jogo duas vezes.
Gryphus: detone o chefão no Level 8.
Lycaon: detone Lycaon na torre.
Mars: vença Mars na torre.
Minos: detone Minos e salve o jogo.
Type01, Others-A e Others-B: salve o game pelo menos uma vez.
Sphinx: detone Sphinx e salve.
Statius: detone o chefão no Level 7.

Coded Arms

RIDGE RACER

PSP

Kamata Angelus: detone o Pro Tour 20 "Angelus Duel".
Carro Pac-Man: vença o PRO 21 Tour para liberar Pac-Man. Você compete ao som da música tema do personagem. Uma boa dica para vencer o oponente é usar o carro EO Type-R.
Carro Rally-X: consiga 50.000 ou mais pontos no minigame Rally-X e complete o PRO-18. Em seguida, vá ao modo World Tour e confira a mensagem e o video dizendo que um novo carro foi liberado.
Soldat Crinale: vença quatro vezes o Crinale no PRO 19. Você vai precisar de muito drifting e nitro para vencê-lo.

S

SOUKYUU NO FAFNER

PSP

Bônus especiais: após detonar o game, entre na opção Omake, do menu principal, e confira vários itens liberados, como Album (ver as cenas do game), BGM player (escutar as músicas) e Free Play (jogar qualquer missão do jogo).

SPIDER-MAN 2

PSP

Seleção de fases quase na raça: primeiro consiga 100% do game. Em seguida, comece uma nova partida usando a senha FLUWDEAR.
– Caindo na teia
No menu principal, entre em Options, depois em Special e depois em Cheats para digitar uma das senhas abaixo:
Energia ilimitada: NERGETS
Teia ilimitada: FILLMEUP
Todas as fases liberadas: WARPULON
Todos os vídeos comprados: MYHERO
Todos os vídeos: POPPYCORN
Inimigos cabeçudos: BAHLOONIE
Spider-man cabeçudo: HEAVYHEAD
Spider-man magricelo: SPIDEYMAN
Galeria de arte liberada: SHUTT
Storyboard disponível: FRZFRAME

STREET FIGHTER ALPHA

PSI

– Lutadores secretos
Na tela de seleção de lutadores, escolha a opção aleatória e segure L2. Agora, mantenha este botão pressionado e aperte:
Akuma (Gouki): ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ■ + ▲ ou ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ● + ✖
Dan: ▲, ■, ✖, ●, ▲
M. Bison (Vega): ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓,■ + ▲ ou ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ● + ✖

STUART LITTLE 3: BIG PHOTO ADVENTURE

PS2

Jetpack: recolha as seis fotografias de cada uma das fases do game. Feito isso, entre no menu Outfit para escolher o item.

SUIKODEN V

PS2

– Cenas secretas
Combine personagens e carregue-os em seu HQ para conferir momentos inéditos do game:
Cena 01: Josephine + Meroon + Faylen
Cena 02: Kisara + Lun + Subala
Cena 03: Eresh + Leilei + Shunmin
Cena 04: Zerase + Nikea + Bernadette
Cena 05: Lyon + Miakis + Roy
Cena 06: Flail + Byarkuren
Cena 07: Lu + Jeane + Marina
Cena 08: Nifsara + Norma + Linfa
Cena 09: Lorelai + Viki + Zweig
Cena 10: Isabel + Nelis + Sharmista
Cena 11: Lyon + Sialeeds
Cena 12: Maroon + Muroon + Faylon
Cena 13: Dinn + Isato + Matthias
Cena 14: Kyle + Gavaya
Cena 15: Roog + Nick + Rania
Cena 16: Ernst + Ax + Moroon
Cena 17: Logg + Retso
Cena 18: Levi + Wabon + Babbage
Cena 19: Alhazred + Ganoh + Sairoh
Cena 20: Zegai + Killey + Gunde
Cena 21: Nakula + Raven + Egbert
Cena 22: Rahal + Lance + Mohsen
Cena 23: Cathari + Hazuki + Urda
Cena 24: Bergen + Sorensen + Dongo
Cena 25: Georg + Richard + Yahr + Taylor
Cena 26: Shigure + Sagiri
Cena 27: Galleon + Goesch + Murad
Cena 28: Cornelio + Baslan
Cena 29: Cius + Haleth
Cena 30: Shoon + Takamu
Cena 31: Belcoot + Shinro

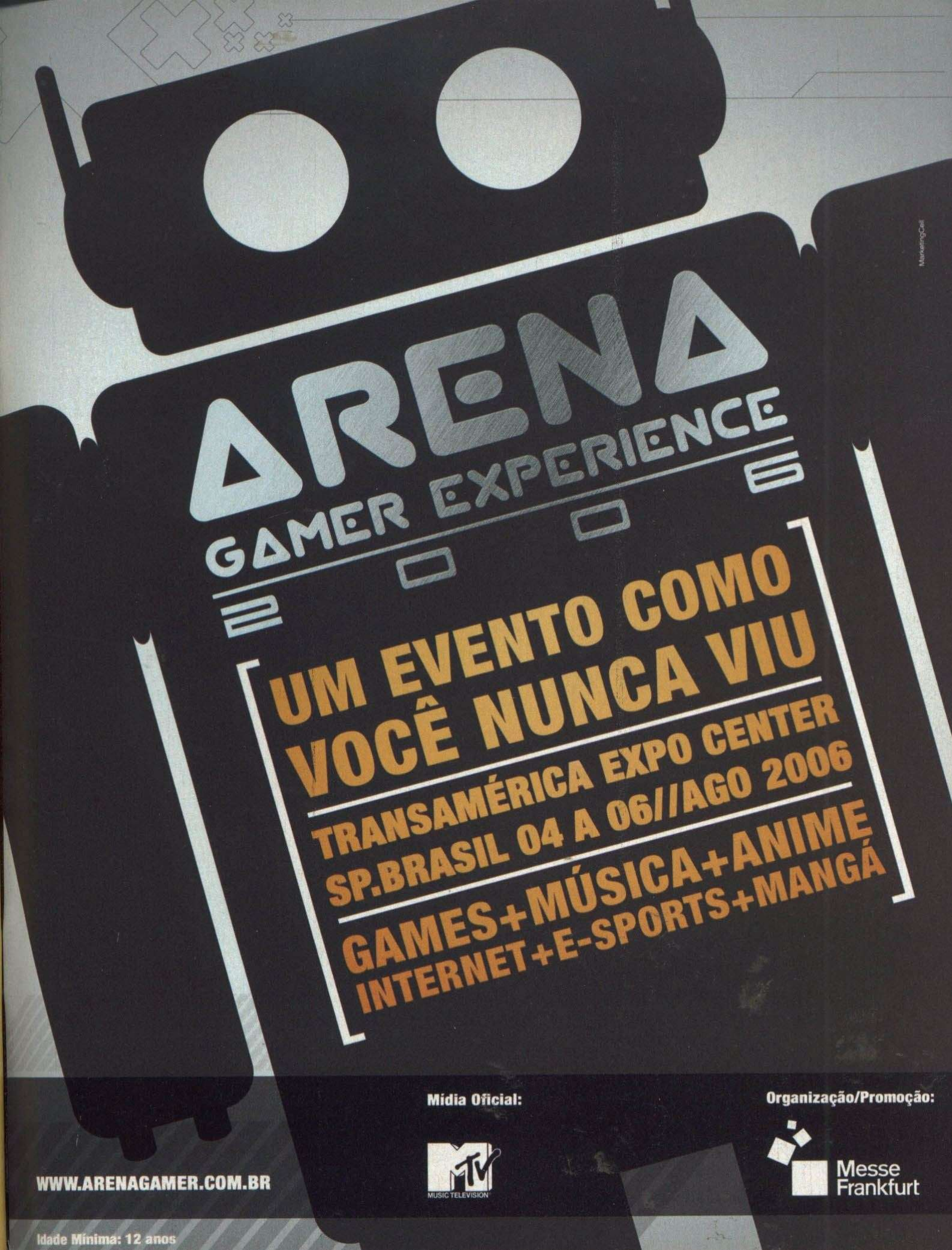
TITÂNICO Libere tudo em *Teen Titans*

T

TEEN TITANS

PS2

– Personagens no Master of Games
Complete determinadas fases para liberar novos heróis jogáveis:
B. B. the MMM Employee: fase Thriller Driller
B.B. The Clown: 2ª parte da fase Magic Mayhem
Blackfire: fase City Night Showdown
Blocker: fase Urban Chaos
Bumble Bee: 1ª parte da fase Magic Mayhem
Bunnyguard: 1ª parte da fase Magic Mayhem
Cinderblock: fase City Night Showdown
Control Freak: fase Dock Duel
Cyclone: fase Hive Academy
Dr. Light: 2ª parte da fase Jail of Horror
Fang: 1ª parte da fase Jail of Horror
Gizmo: fase Hive Academy
Hive Soldier: fase Titan Tower


ARENA
GAMER EXPERIENCE
2006
UM EVENTO COMO VOCÊ NUNCA VIU
TRANSAMÉRICA EXPO CENTER
SP.BRASIL 04 A 06//AGO 2006
GAMES+MÚSICA+ANIME
INTERNET+E-SPORTS+MANGÁ
MarketingCell
Mídia Oficial:
MTV
MUSIC TELEVISION
Organização/Promoção:
Messe Frankfurt
WWW.ARENAGAMER.COM.BR
Idade Mínima: 12 anos

por Leandro Rodrigues

Não se reprima: até os maiores jogadores do mundo costumam apelar de vez em quando. Use seu GameShark sem remorso e seja feliz

A

ALIAS
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
94959FBA 3E3E8AE2
Energia infinita
2490B428 16F4456C
Munição infinita
24D091C8 107443DD

C

COLD FEAR
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
9802CDE6 78A38D99
Energia infinita
2805DDAE 0BA56937
2805DD5A DBA5F940
Munição infinita
280568AF 6F8A7A65
280568F1 6F8A7A65
Resistência no máximo
282248ED DBA513E5

F

FLAT OUT
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
98059C22 78269AEB
2816ED40 F7567867
2816EDD8 6F427A56
2816ED78 F8AA7AF1
2816ED03 FBD97A2B
280CA965 78426965
280CA96F 01967A2B
Nitro infinito
280C1373 642DAC03
Grana no máximo
2816EDED 6D2D7A2B
Carros da série bronze
2816EDD0 6D6DAC78
Carros da série prata
2816ED0C 6D6DAC40
Carros da série ouro
2816ED72 6D6DACD8
Todos os carros bônus
2816EDA1 6D6DACED
Todas as corridas com você em primeiro
280C2954 0C476902
280C2901 6F157A56
280C296F 7CF17A56

K

KINGDOM HEARTS 2
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
9835F365 78C23EEF
Energia infinita
2816ED40 FBB97A6F
2816EDD8 A1C96462
2816EDED 6DB97A65
280CD8E5 78426965
Energia infinita para sua nave
E818CDED 02E686F1
29E8FFED FB1B7AF1
29E8FFD0 6D1B7A6F
Magia infinita
2816ED0C A1A3499C
2816ED72 6037AC7C
280C087C A142696F
Drive infinito
2816ED03 42F8ACB3
2816EDF7 6F967A3E
2816ED54 06F8AC42
2816ED01 F8AA7AF1
2816ED65 06B5AC5A
280F8D8B 784269F1
Grana infinita
282934E6 0C517867
Avance nível rapidamente
280155F1 44F62C0E

M

MINORITY REPORT
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
F4453702 97F09B86
Destrave todos os personagens:
Nara
15501328 14F457EC
Moseley
15501328 14F457DC
Clown
15501128 14F4574C
SuperJohn
15501128 14F4576C
GI John
15501128 14F4575C
Convict
15501128 14F4577C
Robot
15501128 14F457CC
Zombie
15501128 14F457EC
Lizard
15501128 14F457DC
Energia no máximo
15501028 147457FC
15501028 14F457DC
Invencibilidade
15501328 1474574C
15501028 14F457FC
Munição infinita
15501328 147457CC
15501328 14F4577C
Todas as armas
15501328 14F457CC
Todos os filmes
15501028 14F4574C
15101228 147457FC
Todos os combos
15501028 14F4576C
15101028 1474574C

P

PITFALL: THE LOST EXPEDITION
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
9481B8B2 7D3E8198
Destrave o Pitfall original
24501268 16F0451C
Destrave o Pitfall II
24501268 16F0453C
Energia infinita
24509708 3AFC5578

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
984D3BD4 789CD105
Ganhe munição a cada tiro
284FA8E9 6FD97A56
Nunca recarregue
284FA8E9 6FD97A65
Energia infinita
2816ED40 01E256CC
2816EDD8 B1C36965
2816EDED DB967AF1
2816EDD0 A1FB1981
28387A1E A1426965
Munição infinita
284FA851 0CA57A65
Poder infinito
2838F272 0CA57A65
Destrave todos os extras
48D3D803 0C6C7A56
1476EBC2 0CA57A65

PSYCHONAUTS
PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980A287C 78486240
Invencibilidade
282C1055 0CA57A95
282C10FB 0CA57A65

Kingdom Hearts 2

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e muitos outros truques que seriam impossíveis sem o equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). O acessório existe em vários modelos e tipos, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques desta seção foram criados somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte antes as dicas abaixo:

Dicas obrigatórias:
• Sempre que houver um Código Mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
• Os truques publicados funcionam somente nos GameSharks das marcas InterAct ou MadCatz.
• Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
• Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
• Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
• Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Desde a aquisição dos direitos de produção do GameShark, em março de 2003, pela americana MadCatz, o acessório de trapaça se tornou o produto mais difícil de encontrar nas lojas de games e importadoras nacionais. Infelizmente, isso gerou uma procura muito grande pela versão pirata do GS, que não é totalmente compatível com os jogos do PS2. É possível comprar a versão mais recente do acessório de trapaças do PS2 (GameShark 2 versão 5.0) por cerca de US$ 30 em algumas das lojas virtuais (nos EUA) que listamos abaixo:

• Amazon: www.amazon.com
• BestBuy: www.bestbuy.com
• EBGames: www.ebgames.com
• Mad Catz: www.madcatz.com

■ VIOLÊNCIA GRATUITA – Agüente altas doses de pancadaria com os códigos para *UFC Sudden Impact*

TERROR

Os códigos mais perigosos do GameShark

FATAL FRAME
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
F402922E B37C4846
Energia infinita
14C01C2C 9EB4912C
Deixe todos fantasmas fracos
D451152A 92B4C3DE
14501528 16B4C3DC
D451162A 92B4D39E
14501628 16B4D39C
Todas as funções extras
24D8B578 10B4D77E
Todas as funções especiais
24D8B578 10B4D7CE
04D0B568 14B4D7EE

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
94C43FA6 9CFE0E18
Energia infinita
2490B420 14B4D698
2490B420 14B4D6B8
Spirit Orbs ilimitados
- Tenha todos:
Notebooks
44149328 12B45308
3944D6E9 9BABB1C0
Scraps
44109128 12A453B8
3944D6E9 9BABB1C0
Old books
4450B228 162441E8
3944D6E9 9BABB1C0
Photos
4450B028 162441F8
3944D6E9 9BABB1C0
04D0B328 163441CA
Mapas
04D0B329 163441EA
04D0B329 163461EA
04D0B328 163441DA
Radio stones
44143728 1034410C
3944D6E9 9BABB1C0

FATAL FRAME III: THE TORMENTED
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980440F1 7826E7B7
Energia infinita
282854A1 0CA56001
Photo Points infinitos
28285582 0C363E9B
- Tenha todos:
Equipamentos
28245588 0296AC56
2824552B 0296AC56
082455FF 0CA57A56
Lentes
082455F4 0CA57A56
182455DD 0CA5AC56
2824553A 0296AC56
182455AF 0CA5AC56
Lentes no level 3
08245504 0CA57A0F
18245546 0CA5E40F
282455DE F842E40F
08245557 0CA57A0F
Notas
2831DB82 6F367A71
2831DB73 06177A65
Arquivos
28311B37 6F387A56
28311BA5 06597A65
Itens fundamentais
28312FED 6F367A56
28312F0C 68957A65
FF7C0C1E
Energia infinita
2498B8A8 2E5411E8
2498B8AE A65411F9
Munição infinita
25633608 387057CE
25633608 387057EE
- Tenha:
Todas as armas
15201D36 BDF81CC6
Todos os itens
15201D37 BDF81CC6
45311528 30F055EC
59B5493C 272991D8

SILENT HILL 2
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
F401BC28 F8F45252
Energia infinita
1480BD7B 143440E8
1480BD7B 143440F8
Drinks infinitos
D4301169 3674533C
14201169 3E74533E
Kit médico infinito
D4301168 3674538C
14B0116A 3674538E
Munição Hand Gun infinita
D4301168 367453AC
14B0116A 367453AE
Munição Shot Gun infinita
D4301168 3674539C
14B01168 3674539E

SILENT HILL 3
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
F441BE20

SILENT HILL 4: THE ROOM
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
98368157 7848D201
2816ED40 F7427A65
2816EDD8 A1269A6B
2816EDED 6DC8C42B
2816ED03 01E23EE5
2816EDF7 B1C37A65
2816ED54 A1A774EA
2816ED01 DB137AF1
Energia infinita
283C9E2B A14269F1
Itens e munições infinitas
2801EFF9 0CA57A65

SIREN
(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
94C094FC 166609CE
Energia infinita
24903228 36744568
Munição infinita
2490B428 1474438C
Todos os arquivos completos
45351568 7634D148
3902D7E1 9FAB91E0

■ Silent Hill 3

(Para ativar, segure L1 + R1 e aperte L2)
Todos os poderes
282C10E0 0CA57A7C
282C1086 0CA57A65
(Para ativar, segure L1 + R1 e aperte ✖)
Melhore todos os poderes
282C107C 0CA57AC5
282C1068 0CA57A65
(Para ativar, segure L1 + R1 e aperte R2)
Energia no máximo
282C102E 0CA57A06
282C10A9 0CA57A65
(Para ativar, segure L1 + R1 e aperte ●)
Todos os itens
282C102B 0CA57A68
282C10FF 0CA57A65
(Para ativar, segure L1 + R1 e aperte ▲)
Arrowheads no máximo
282C10D6 0CA57AD6
282C106D 0CA57A65
(Para ativar ,segure L1 + R1 e aperte L3)

S

SECOND SIGHT
■ PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
983E6A2D 78A10A77
Energia infinita
2816ED40 64D98503
2816EDD8 F8AA7AF1
2816EDED 8BE78503
282FB76F 78426965
Munição infinita
283DEA62 0CA57A65

SHADOW OF ROME
■ PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
983D553A 78D0D73A
Energia infinita
280FC874 0CA57A65
Armas e escudos infinitos
2800ED86 0CA57A65
Mate todos os inimigos com um golpe
2801255A 6F422156
280125F9 F7427A65
Libere todos os perfis
184FED7C 0CA5883E
Tenha todos os salvos
484FDF74 0CA17A56
2E187D54 0CA57A65
Destrave todos os segredos e códigos
284FAA55 948C883E

U

UFC SUDDEN IMPACT
■ PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
94D591A8 BCBE84E4
24C0A6AE 1B76C00B
24D0B628 1674C128
24D0B628 1674C118
24D1B620 1E7CC138
24DAF60A 1675C188
2451B620 1A65C1A8
24D1B1A8 12F65580
24D1B182 97DF14A0
24C0A4AE 5F76C00B
24D0B428 1674C128
24D0B428 1674C118
24D1B420 1E74C130
24DAF40A 1675C188
2450B4A8 5674C1A9
24D1B1AA 12F65520
24D3B1A2 97DF1410
Energia infinita P1
24D2B6AA 9A56C129
Resistência infinita P1
24D2B6AC 1A56C119
Energia infinita P2
24D2B4AA DE56C129
Resistência infinita P2
24D2B4AC 5E56C119

V

VIEWTIFUL JOE 2
■ PS2

(Versão 2.3 ou superior)
Código-mestre
980B48E5 783894A6
Energia infinita
19F63EFB 0CA57AF2
VFX Guage infinito
2828D462 0CA57A65
L.I.V. infinito
09F63E34 0CA57A4F
V-Points infinitos
29F63EFF 0C363E9B
Voomerangs infinitos
19F63E7C 0CA57A4F
Mate inimigos com um golpe
2816ED40 F7C97A65
2816EDD8 A19BF0CE
2816EDED 80C9D3AE
280753B1 A1426965

ESPECIAL TRASH ZONE

por Leandro Rodrigues

O Makotron está de volta e, com ele, a seção mais amada e detestada de todos os tempos. Para comemorar esse retorno triunfal, nada melhor do que uma Hora do Reset especial para o rabugento

Edição 55 – Agosto de 2003
Game analisado: Shrek: Treasure Hunt – Nota: 1

Dizem que a necessidade é a mãe da invenção. Se bobear, Makotron é o filho bastardo dela, já que conseguiu convencer a todos da redação que os jogos ruins mereciam um espaço na revista. Foi assim que nasceu a Trash Game, uma seção em que mostramos aqueles jogos que você não deve nem passar perto. Claro que, para testar esses jogos, ninguém melhor do que o mentor intelectual da seção, o próprio Makotron.

Edição 67 – Agosto de 2004
Game analisado: McFarlane´s Evil Prophecy – Nota: 0,666

Não contente em ter um espaço privilegiado para analisar e comentar seus horripilantes jogos, Makotron resolveu fazer o que bem lhe desse na telha e escreveu o editorial de um especial sem a autorização do Roberto Araújo, nosso Diretor Editorial. Mas como o cara tem tratamento VIP por aqui (sem contar que quase ninguém tem coragem de chegar perto daquela lata de lixo), em vez de levar uma bronca, o figura ganhou a Trash Zone: duas páginas inteirinhas para escrever suas baboseiras.

Edição 73 – Fevereiro 2005
Game analisado: Knight Rider 2 – Nota: 1,123581321

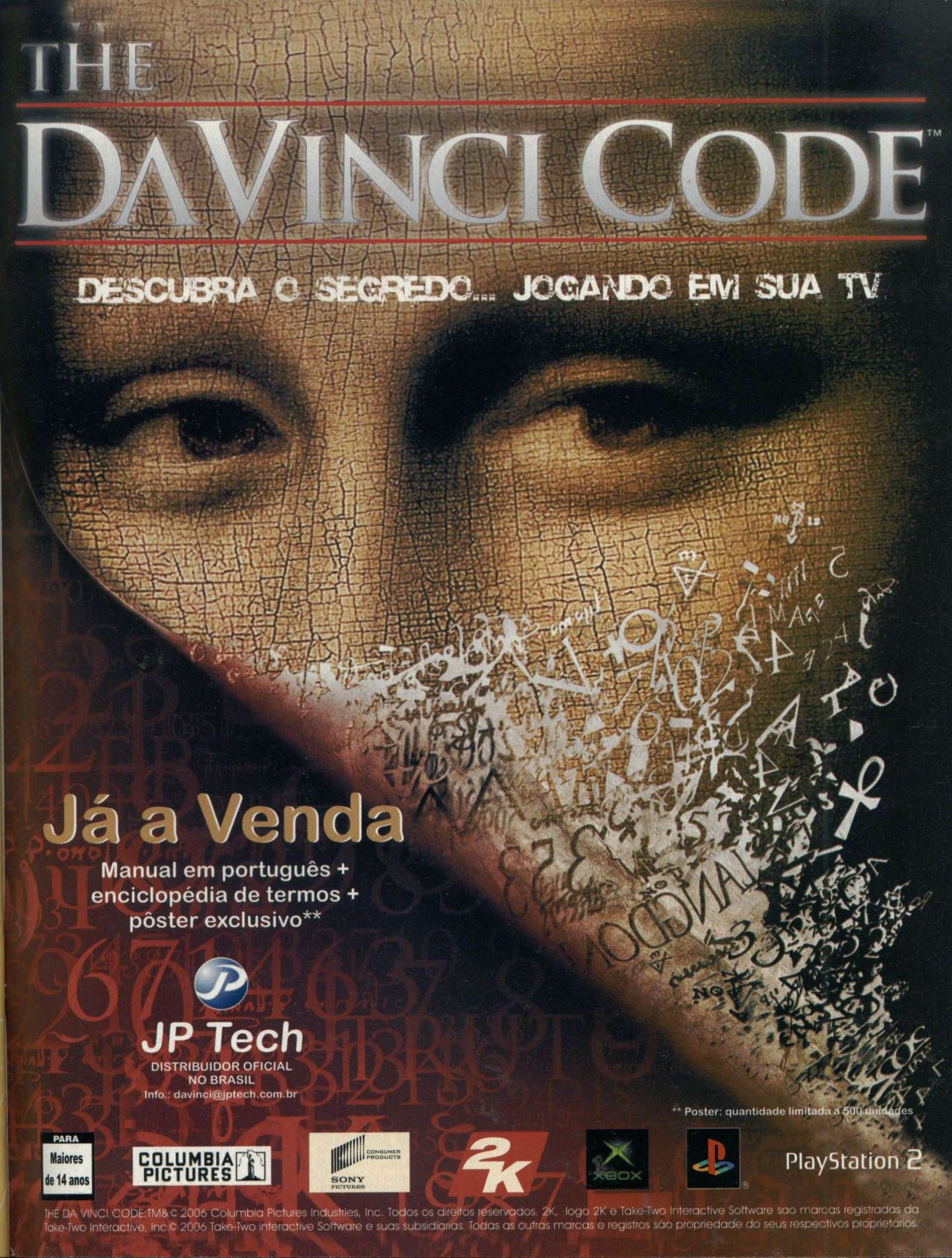
Makotron nunca gostou de dar satisfações a ninguém. Mas um pouco antes do carnaval do ano passado, o sujeito se superou: saiu para comprar algumas empadas (um de seus quitutes prediletos) no boteco da esquina e desapareceu por um bom tempo. Seu fiel escudeiro, o rato Frisnokokos, herdou a vaga do cara e espalhou queijo por todos os cantos. Há uma teoria maluca de que Frisnokokos era Makotron em uma fantasia de carnaval. Será?

Edição 74 – Março de 2005
Game analisado: Project Altered Beast – Nota: Nem ganhou nota

Depois que Frisnokokos chegou, nosso local de trabalho se tornou insuportável por causa do cheiro de parmesão. A teoria do carnaval foi descartada e notícias do paradeiro de Makotron surgiam a todo instante. Parece que ele encontrou um portal dimensional para o mundo das empadas, mas engordou tanto que já não conseguia mais passar de volta pelo portal.

Edição 76 – Maio 2005
Game: SpinDrive Ping Pong – Nota: 0,7071

Makotron volta e rapidamente faz sua primeira vitima: o ratinho Frisnokokos partiu dessa para uma pior. Irritado, Makotron não gostou de saber que a história sobre o mundo das empadas vazou e se negou a comentar o assunto. Porém, tão repentinamente quanto voltou, o cara sumiu novamente; reaparecendo somente agora.


THE
DA VINCI CODE™
DESCUBRA O SEGREDO... JOGANDO EM SUA TV
Já a Venda
Manual em português +
enciclopédia de termos +
pôster exclusivo**
JP Tech
DISTRIBUIDOR OFICIAL
NO BRASIL
Info.: davinci@jptech.com.br
** Poster: quantidade limitada a 500 unidades
PARA
Maiores
de 14 anos
COLUMBIA
PICTURES
CONSUMER
PRODUCTS
SONY
PICTURES
2K
XBOX
PlayStation 2
THE DA VINCI CODE:TM& © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. Todos os direitos reservados. 2K, logo 2K e Take-Two Interactive Software sao marcas registradas da Take-Two Interactive, Inc.© 2006 Take-Two interactive Software e suas subsidiarias. Todas as outras marcas e registros são propriedade do seus respectivos proprietários.

INICIAL GAMES
A Sua Diversão Começa Aqui!
TELEVENDAS 19 3236-0056
www.inicialgames.com.br
SITE 100% SEGURO
Loja 1
19 3236-0056
Loja 2
19 3267-2163
Campinas-SP
INICIAL GAMES

PS one N64 GBC Snes Dreamcast Saturn Mega Drive
POINT games
Morumbi
Desde 1993
LAN & NET
(11) 3721-4045
www.pointgames.com
PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE GAME BOY ADVANCE
"Antes de comprar alugue"
Delivery - Consignação - Vendas de Consoles Jogos e Acessórios em geral
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
R. Regente Leon Kaniefsky, 456

CONSOLES | JOGOS | ACESSÓRIOS
XBOX 360
PS2
XBOX
PSP
PLAY GAMES
A MAIS COMPLETA LOJA DO ITAIM.
Consoles em até 3X no cartão de crédito.
SEDEX para todo o Brasil.
R. JOÃO CACHOEIRA, 789/795 | Lj. 23 | SÃO PAULO/SP | T: 11 3073-1049

HELP GAMES
Assistência técnica autorizada (oficina própria)
Especializada em PS2 e demais consoles
Peças originais
Rua Albion, 513
Lapa
PlayStation Dreamcast TECTOY DYNACOM
(11) 3645-3005
(11) 3832-5096
www.helpgames.com.br

LANÇAMENTOS
DISK GAMES
É Pura Diversão!!!
Desde 1992
Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br
Tudo em até 20X
Televendas
19 3242-0541
Sempre na Frente!!!
Av. Alberto Sarmento, 725
Castelo - Campinas - SP

BIG GAMES
TUDO PARA VÍDEO GAMES
Assistência Técnica Especializada
PSP R$ 850,00 à vista
Super Promoção PS2 R$ 539,00
Parcelamos em até 12x no cartão*,
13x no cheque e financiamos no carnê em até 12x
Tel.: (11) 3681-3807 / (11) 3681-7178
(11) 8361-9787 / (11) 3681-7178
Av. Dep. Emílio Carlos, 1.282 - Vl. Yara - São. Paulo
Entregamos na grande S.Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

TROP GAMES
Venda e Assistência Técnica Especializada
Sedex para todo o Brasil · Parcelamos em até 15X
Promoções Especiais na Compra pelo Site:
www.tropgames.com.br
Tel.: (19) 3272-4943
Av. Bueno de Miranda, 107
Vila Industrial – Campinas – SP

Portal GAMES

Compre aqui!!

Jogos · Consoles · Acessórios

Rua Sta. Ifigênia, 257 Lj. 08 – São Paulo – SP · Fone: (11) 3224-8625

Promoção Playstation 2

por apenas R$ 499,00
à vista ou em
10 X de R$ 78,68
todos os jogos e filmes rodam direto.

Comprando o Play 2 você ainda ganha 02 Brindes: 02 DVD's Lançamento ou 01 DVD com 40 jogos

Acessórios que acompanham o Play 2: Manual, cabo de audio e vídeo, dvd original e fonte alimentadora, tudo com garantia.

GAMEWORKS

- Entregamos em toda grande Sao Paulo
- Enviamos para todo Brasil
- Assistência técnica em geral a mais de 8 anos
- Faça seu cadastro por telefone
- Parcele suas compras em até 24 X
- Delivery para conserto

VISA · VISA Electron · MasterCard

Tel.: (11) 5562-2667 / 9738-7483
e-mail: play3games@hotmail.com
Rua Gonçalo Borges, 08 Vl. Joaniza / Interlagos - SP

PAGUE EM ATÉ 36 X !

DRAGOON GAMES

VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / CURSOS
www.dragoon.com.br

PS2 · XBOX · GAME BOY ADVANCE

Venda de todos os vídeo-games e serviços.
Técnicos especializados.
Tuning: grava, armazena, roda + 100 jogos.
PC p/ jogadores e up grades.
Cursos: Conserto v.games /pintura digital.
Fones: 11- 38461470 / 38464375
R.Silvania, 157 -SP- ESTACIONAMENTO NO LOCAL

VISA · MasterCard · Losango

Art Games

MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES

ATENDIMENTO ON-LINE PELO MSN
ART_GAMES@HOTMAIL.COM

11 6682-9535
11 6098-1377

R: Astorga 745 - São Paulo - S.P cep:03542 -000

GAME SHOW
VIDEO-GAMES-JOGOS-ACESSÓRIOS EM GERAL

Assistência Técnica Especializada
Orçamento feito na Hora e sem Compromisso

SUPER PROMOÇÃO
Play2 Slim (Novo)
R$ 590,00
Console original e com Garantia de 6 meses
APROVEITE !!

Consulte outras Promoções
FONE: (011) 6981-8779
(011) 8549-0607
Aceitamos os cartões Visa e Master-Card
Entregamos Via Sedex para todo Brasil
Av: Júlio Buono, 2.376 - Vila Gustavo - São Paulo - SP

WAVE GAMES

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS EM GERAL
ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE TODOS OS CONSOLES

CONSULTE NOSSOS PREÇOS

Shopping SP Market - Lj. PAL11B - Tel: (11) 5541-2066 / 2067
Av. Das Nações Unidas, 22.540 • www.wavegames.com.br

WONDER GAMES
Compra – Venda – Troca
Venda de console, jogos e acessórios em geral
Assistêcia Técnica Especializada
Xbox – PS2 – Game Cube
Financeira em até 15 Vezes
Obs: Somente para São Paulo
Entregamos via Sedex
Tel.: (11) 3106-2612
Fax: (11) 3105-2797
www.xpgames.com.br
Rua José Bonifácio, 176
loja 07 - térreo

KAMIKAZE GAMES
A melhor de Ribeirão e Região
✓INFORMÁTICA
✓VIDEOGAMES ✓JOGOS ✓ACESSÓRIOS
✓COMPRA ✓VENDA ✓TROCA ✓NOVOS ✓USADOS
✓ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Orçamento sem Compromisso
Playstation PlayStation 2 XBOX Playstation Portable NINTENDO DS.
16 3624.2335
CONHEÇA NOSSA LOJA VIRTUAL SEM SAIR DE CASA NO BRASIL OU EM QUALQUER LUGAR DO MUNDO
www.kamikazegames.com.br
Av. Meira Junior, 1353 - Jardim Mosteiro - Ribeirão Preto - SP

CASA DA UNIDADE
ÓPTICA
Troca de leitora na hora
PS1 / PS2 / PS two
Mande-nos seu Playstation para conserto via SEDEX
Enviamos para todo o Brasil
Playstation • CD • DVD
Automotiva • Flat Cable
Circuito para Games
Tel.: (11) 3362-0478 / 3362-0243– Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24

PLANET GAMES

- Consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Sedex para todo Brasil

Financiamos para todo o Brasil no cheque por telefone em até 16X ou 1 + 3 s/ juros. E no carnê em até 12X p/ SP*.

*Sujeito a aprovação de crédito

Fones: (11) 6987-2641
(11) 6949-5195

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina – São Paulo-SP
contato@planetshopping.com.br

STAR FOX

Assistência técnica especializada em Video Games

Consoles em geral

Jogos e Acessórios

Show de Compras
Rua João Cachoeira, 715
Loja 39 - Itaim Bibi - São Paulo
(0xx11) 3078-3874 / 3078-5516

PONTODOGAME

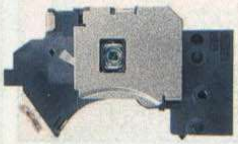
http://www.pontodogame.com.br

Temos a maior variedade de peças para video games

A Ponto do Game sempre lhe oferecendo o melhor preço!

BA5815

MEMORY CARD PLAYSTATION 2



UNIDADE OTICA PVR-802W

UNIDADE OTICA KSS-210A

XBOX 360

Aceitamos todos os cartões

VISA MasterCard VISA Electron

Consertamos playstation,Playstation 2 e Cameras Digitais

Assistência Técnica para todo Brasil
Av. Visconde de Guarapuava, 2869
CEP: 80010-100
Centro - Curitiba - PR
Televendas: (41)3232-8156 - 3225-2001

SUPERGAMES

Compra – Venda – Troca

Novos, semi-novos e acessórios

TV · SOM · DVD's · Videokê e Cartuchos

FINANCIAMENTO EM ATÉ 15X

Losango Maestro MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

FONE: (11) 6194-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

GAMES FOR US
Games
Animes
CardGames
Battousai records
Anime clube
11-3663-6769
WWW.GAMESFORUS.COM.BR

BITS GAMES
www.bitsgames.com.br
bitsgames@bitsgames.com.br
Video Games e Acessórios em Geral, Aluguel, Assistência Técnica e vendas
Rua: Carijós, 424 (Praça 7) - 9º andar - Centro
(31) 3271-9537 / 3271-9484 / 3271-9414 / 3271-9423

SUPER STAR GAMES
Comércio e Serviços
Compra / Venda / Troca
Assistência Técnica Especializada
Venda de peças em geral
Preço especial para Assistência Técnica
10 anos de tradição
Tel.: (11) 3222-2775
Rua Santa Ifigênia, 218 – loja 26 – Centro – SP

Front Games
Promoção de jogos para Playstation 1 e 2, mais de 2000 títulos.
Peça sua lista
Sedex para todo Brasil
Site: www.frontgames.net
frontgames2002@hotmail.com
Tel.: (0xx11) 9778-9586

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*
(3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO
WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

Fantasy Star
Enviamos para todo o Brasil
Games e Mídias
Compra, Venda e Troca de Aparelhos novos e usados
Assistencia tecnica para video-games, Cd' s virgens
Acessorios para Video-Games em Geral
www.fantasystar.com.br
Fone: (11) 3221-5253 / Fax: 3221-3253 • e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br
Rua Sta. Ifigênia, 490 – Box 18 – CEP: 01207-000 – São Paulo / SP

PIER 88
Há 10 anos atendendo a Zona Leste.
BRINDE para leitores da "Revista Playstation".
Financiamento em até 12X.
Piso Metrô - loja 20M
Shopping Metrô Tatuapé
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

FÁCIL GAMES

PS1, PS2, Xbox, Dream Cast, Câmeras Digitais, MP3, Assistência Técnica, Peças e Acessórios

Consertamos Controles

Loja 1 - Rua Timbiras, 108 Santa Efigênia - Galeria Tim
Fone : (11) 3382-1903 / 3382-8381
Loja 2 - Av.Paulista, 1114 loja 86 e 26
Fone : (11) 3285-7086 / 3285-7226
Loja 3 - Av. Francisco matarazo, 892 Água Branca
Fone : (11) 3873-4953 / 3675-8136
Loja 4 - Rua João Padilha, 127 Mooca
Fone: (11) 6188-8019
Loja 5 - Rua Tabelião Passarelo, 488 Mairiporã (Em Breve)

Acesse o Site:
www.facilgames.com.br

Augusto Montenegro
SOS GAME
Assistência Técnica e acessórios para seu video game
BR - 316
Pedro Alvares Cabral
Pass. Jarbas
Passarinho nº 146
Almirante Barrosso

XBOX GAME CUBE PS2 PlayStation Dreamcast

www.sosgame.com.br

Pas. Jarbas Passarinho nº 146
CEP: 66645-410 Belém-PA
Tel: (91) 32370523

DESVENDE UM UNIVERSO DE FANTASIA E AVENTURA

FANTASY GAMES

WWW.FANTASYGAMESONLINE.COM.BR

TODOS OS LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO

AQUI VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES GAMES, ACESSÓRIOS E CONSOLES PRONTO PARA SUA DIVERSÃO

TELEVENDAS: (11) 3328-6807 / 3328-6808

GAMELÂNDIA

Temos os melhores preços de:

Assistência Técnica e venda

Financiamos em até 06x em todos os cartões.
Aparelhos, Jogos e Acessórios para todos os games.

Maestro MasterCard VISA Electron REDE SHOP Maestro VISA

Tel: (11) 6684-9842 ou 6091-0963
Rua Maria Carlota, 611 Penha
Próx. ao metrô V. Matilde

VISUAL GAMES

Games - Acessórios
Assistência Técnica
Vendas

Promoção
Play 2 Slim com 2 controles, 1 memory Card e 1 base.
R$ 630,00 e ganhe um adesivo.

msn: visualgames@hotmail.com

Trabalhamos com os cartões de crédito: MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP

Tel: 9969.5092 ou 3337-6962

Rua Santa Efigênia, 452 - Loja 36 - Centro - São Paulo - SP

ELE GA

20 ANOS

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC
M E S

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

DEI 3 CHAPÉUS NO MESMO CARA.

DÁ GOSTO SUPERAR LIMITES

Nestlé NESCAU

ENERGIA QUE DÁ GOSTO